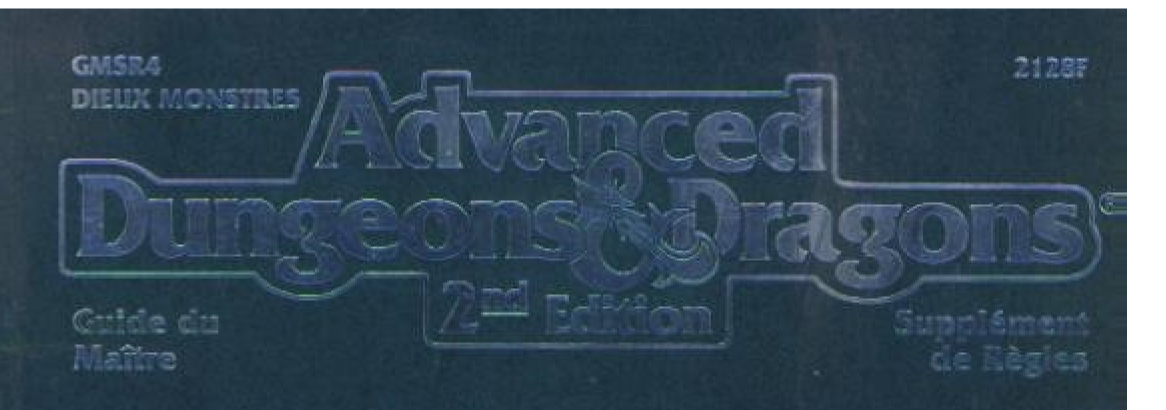
GMSR4
DIEUX MONSTRES

2128F



Guide du Maître

Supplément de Règles

Les Dieux des Monstres



Introduction

Les Dieux des monstres est un livre qui vient compléter le Mythes et Légendes de la 2ème édition de AD&D. Le Mythes et Légendes fournissait les caractéristiques et des indications de jeu pour des douzaines de divinités issues des panthéons de onze cultures, neuf historiques et deux fictives, ainsi que quelques héros, objets magiques et monstres de ces cultures. Toutefois, il ne comprenait pas les panthéons non humains, et ce livre vient combler cette lacune. Les Dieux des monstres sera des plus utiles aux maîtres possédant le Mythes et légendes ., mais il est tout aussi utile sans ce dernier. Un résumé des règles générales et notes importantes du Mythes et Légendes est repris et complété dans ce livre. Donc, le Mythes et Légendes n'est pas nécessaire â l'utilisation de ce livre . Les Dieux des monstres est présenté de manière similaire au Mythes et Légendes, 2ème édition. Cette seconde édition était une refonte complète de l'original, mettant l'accent sur l'interprétation et l'utilisation des dieux (et de leurs avatars et serviteurs) dans une campagne fantastique. De même, chaque section des Dieux des monstres décrit les sociétés, cultures et mythes des races adorant chaque panthéon. I1 y a toutefois quelques différences avec le Mythes et Légendes, la plus marquante étant que les divinités non humaines décrites dans ce livre ne sont pas tirées de mythes existants comme l'étaient les dieux grecs, japonais, amérindiens et autres. Il faut plutôt considérer ces divinités comme des puissances assimilables â des archétypes. Ceci signifie qu'elles sont présentes dans tous les mondes de AD&D et peuvent être introduites dans toutes les campagnes de AD&D. Par exemple, Amaterasu Omikami est la déesse japonaise du soleil dans un panthéon basé sur les dieux japonais ., elle n'est absolument pas représentée dans un monde au panthéon aztèque, romain ou celtique. Mais Corellon Larethian, le grand dieu créateur de la race elfe, est â la tête du panthéon elfe dans tous les mondes ou des elfes sont présents ; mais la manière dont il est vénéré et celle dont ses prêtres le servent peut être différente d'un monde â l'autre. Ils auront tous des bases communes pour Corellon et ses serviteurs, et ce sont ces bases qui sont expliquées dans ce livre. Dans le Mythes et Légendes 2ème édition, les descriptions des dieux sont beaucoup plus détaillées que dans celui de la première édition, et c'est de nouveau le cas pour environ vingt six divinités non humaines qui étaient présentes dans le Mythes et Légendes de la première édition. Toutefois, la grande majorité des informations contenues dans ce livre est nouvelle, et il y a ici de quoi satisfaire les plus exigeants. Lors de votre lecture et quand vous utiliserez les Dieux des monstres, gardez bien le but du recueil â l'esprit. Ce livre n'est en aucun cas un jugement de la validité ou de la valeur d'une religion du vrai monde où nous vivons. Ceci devrait être implicitement évident du fait de la nature non humaine des dieux et de leurs suivants, mais nous préférions le préciser.

Gérer des êtres divins

Quand des divinités dans un monde de AD&D daignent remarquer les êtres mortels ou intervenir dans leur vie, c'est au MD de jouer les rôles des divinités ou des serviteurs qu'elles envoient pour leur compte -- dont leurs avatars (manifestations d'une divinité sur le Plan Primaire, ceci sera expliqué un peu plus loin) sont les plus importants â de nombreux points de vue. Jouer une divinité est une tâche bien plus exigeante que de jouer le rôle d'un sage, d'un marchand ou d'un monstre doué de la parole. Les personnages de vos joueurs prêteront une attention toute particulière aux paroles et aux actions des divinités et de leurs serviteurs les plus puissants, et le MD devra donc prendre soin de bien comprendre la divinité qu'il incarne et être attentif â la présenter d'une manière particulière. Il est exceptionnel qu'une divinité interagisse directement avec des P.J. ; leurs avatars font des interlocuteurs bien plus vraisemblables pour de simples mortels. Mais que la rencontre soit avec la divinité elle-même ou avec un avatar, certaines considérations générales devraient être gardées â l'esprit. Le principe le plus important lors de l'utilisation de divinités dans une campagne fantastique est de les employer judicieusement et avec parcimonie. Il est certainement possible de gérer une campagne â haut niveau où les divinités apparaissent couramment pour aider des PJ. Mais une telle campagne tirerait tellement sur les règles qu'on ne pourrait plus réellement l'appeler une campagne de ADVANCED DUNGEONS &DRAGONS'. Le jeu de AD&D est conçu pour être joué au niveau des mortels. Les P.J. ne sont pas héroïques en raison des terribles pouvoirs qu'ils détiennent ou pourraient détenir, mais en raison des terribles risques qu'ils prennent face aux dangers auxquels ils sont confrontés. risquant la mort et la destruction. L'utilisation répétée d'une divinité pour sauver la peau des personnages entacherait l'esprit du jeu. Il est de même absurde de traiter les divinités comme des monstres super puissants, ennemis ultimes de personnages devenus trop forts. La plupart des divinités ont le pouvoir de détruire un mortel d'un simple frémissement du sourcil. Confronter des personnages â une divinité est un moyen facile de les envoyer â une mort rapide et sans issue. Enfin, toute forme de jeu dans lequel des divinités apparaissent régulièrement brouille la distinction mortel/divinité, pousse les mortels â la vanité. décrie les qualités intrinsèques des dieux et risque de rendre le sublime banal. Mais bien entendu, les divinités sont une facette vitale d'un monde fantastique. Tout comme le Mythes et Légendes décrivait les divinités historiques qui ont fait partie des tentatives de la part des cultures humaines d'expliquer les mystères du monde, ce livre décrit les divinités que de nombreuses races intelligentes non humaines, des nains aux myconides, considèrent comme faisant partie des bases de leurs histoires et cultures. Des noms. formes, personnalités et pouvoirs magiques sont attribués â ces divinités. comme le font les humains avec leurs dieux. La nature des divinités d'une race reflète et renforce sa culture. Le panthéon d'une race comprend sa vision du monde, fortement influencée par les désirs de cette race, ses coutumes et ses motivations à accomplir des actes héroïques (et peu héroïques). Ces divinités apportent de la variété â une campagne et fourniront aussi un guide et des motivations â beaucoup de personnages de races demi humaines. Tous les elfes ne doivent pas vénérer une divinité elfique, mais la plupart le voudront et de nombreux joueurs voudront utiliser un des panthéons décrits ici pour leur personnage. Les détails pour ce faire sont donnés plus loin dans cette introduction.

Bien entendu, la présence de ces divinités a un impact bien plus important pour les personnages prêtres que sur toute autre classe. Les prêtres sont supposés servir activement leur divinité; et comme pour le Mythes et Légendes, la description de chaque divinité comprend la description de ce qu'elle attend de ses prêtres. Le Mythes et Légendes a permis de voir que de tels détails offrent aux prêtres un rôle plus important dans le jeu -- et ceci est encore renforcé ici, puisque les chamans tribaux/de clan et les hommes médecines sont ajoutés aux descriptions des prêtres pour fournir un large éventail de lanceurs de sorts dédiés au service des divinités.

Les divinités et la campagne

Les relations entre les dieux du Mythes et Légendes. ceux de cet ouvrage et les personnages-joueurs (ou d'autres mortels assimilables) sont de même échelle que les relations entre les hommes et des fourmis. Alors que les dieux sont conscients de l'existence des mortels et les trouvent occasionnellement intéressants ou dérangeants. de tels mortels méritent â peine leur attention. Ceci est plus vrai encore pour ces puissances archétypiques qui s'impliquent dans une myriade de mondes différents du Plan Primaire. Si un mortel est assez stupide pour irriter un dieu, il aura plus de chances d'être remarqué -- et écrasé ensuite d'un doigt divin.

Contrairement à la relation entre les hommes et les fourmis, toutefois, il semble y avoir quelque chose de plus profond dans la relation unissant un dieu â ses adorateurs. La nature exacte de cette relation, heureusement, reste un mystère au delà de la compréhension mortelle et même (d'après certains) de celle des dieux. Il suffit de dire que les dieux ont besoin d'adorateurs et se donneront parfois un peu de mal pour s'assurer d'en avoir assez.

Un aspect important des dieux est qu'ils ne peuvent être tués par rien qui ne soit un autre dieu plus puissant. ou un dieu moins puissant aidé d'une puissante relique. Ceci signifie qu'aucun mortel ne pourra jamais tuer une divinité. Un mortel pourrait être capable de lui infliger assez de dégâts pour le repousser, le bannir ou le dissiper, spécialement si ce mortel emploie un artefact assez puissant, mais la divinité finira toujours par se remettre de ces dégâts. Il est inutile de dire qu'un dieu qui a été attaqué, et blessé de la sorte n'aura plus de très bonnes intentions au sujet du mortel responsable. La plupart du temps, il réglera le problème de cet idiot rapidement et de manière définitive.

Heureusement pour de tels mortels intrépides et impudents, rencontrer une divinité n'est pas chose aisée. Pour la plupart, elles habitent les plans extérieurs. Elles ne visitent jamais le Plan Primaire sous leur forme véritable, car ce plan fait l'objet de tant d'attentions divines qu'aucune divinité n'oserait y pénétrer. même si elle le pouvait, de peur de s'attirer la colère et les représailles des autres divinités offensées par sa présence en ces lieux. Par conséquent, des héros voulant être confrontés â un vrai dieu doivent trouver un moyen de transport vers les plans extérieurs, et ensuite se frayer un chemin jusqu'au dieu qu'ils veulent rencontrer. Cette dernière action est pratiquement irréalisable, car les dieux peuvent voyager d'un plan extérieur à l'autre à volonté, et prendront souvent avantage de cette capacité quand cela leur semblera utile.

Pouvoirs divins

Il n'y a pas de caractéristiques ni de description des pouvoirs des vrais dieux dans les Dieux des monstres. Ceci est dû au fait que la puissance des dieux est telle qu'on ne peut la quantifier. Toutefois, certains dieux sont plus puissants que d'autres ; et ces différences de puissances doivent bien se refléter de l'une ou l'autre manière dans le jeu. Les dieux les plus puissants ont de puissants avatars, peuvent léguer des pouvoirs et sorts supérieurs â leurs prêtres et adorateurs, et ainsi de suite. Ces différences sont décrites dans ce livre. Les pouvoirs généraux de tous les dieux, â titre seulement de référence, sont les suivants :

Immortalité : Tous les dieux sont immortels et ne peuvent être tués que de la manière décrite plus haut (par d'autres dieux).

Téléportation : Tous les dieux ont le pouvoir inné de se téléporter instantanément et sans erreur en tout point du même plan, et ce à volonté.

Initiative : Quand il s'agit de mortels, tous les dieux bénéficient automatiquement de l'initiative et ne sont jamais surpris. Bien sûr, le dieu peut attendre et observer la manière dont les mortels agissent, mais il pourra toujours agir quand il le voudra.

Compréhension des langages : Tous les dieux comprennent et peuvent parler tous les langages. Ceci comprend les formes orales et écrites, ainsi que des formes de communication moins habituelles telles que le langage basé sur les lumières et couleurs du feu follet.

Télépathie : Tous les dieux peuvent automatiquement lire les pensées d'autres êtres intelligents par télépathie dans un rayon de 40 mètres.

Détection : Tous les dieux détectent automatiquement le bien, le mal, l'invisibilité et les mensonges dans un rayon de 40 mètres.

*Utilisation de la magie :*Tous les dieux peuvent utiliser des sorts de tous niveaux. Ceci comprend les sorts de prêtres et de mages et ne requiert pas de livre de sorts, de prières ou d'éléments matériels, verbaux ou somatiques. En bref utiliser de tels pouvoirs ne requiert de la part du dieu qu'une simple envie de les utiliser.

Ces pouvoirs sont donnés, comme indiqué plus haut, uniquement à titre de référence car il est tout â fait invraisemblable que des personnages joueurs rencontrent un jour la vraie forme d'un dieu. Une liste complète des autres pouvoirs d'un dieu, à titre de référence, est donnée dans le Mythes et Légendes (p. 7-10) et ne sera pas reprise ici. Toutefois, les différences au sujet des avatars et de l'usage des sorts de prêtres sont importantes ici. Elles varient selon qu'il s'agit de dieux supérieurs, intermédiaires ou mineurs, ou de demi dieux. Une brève explication de ces termes est utile avant de continuer.

Dieux supérieurs . Ces êtres terriblement puissants sont souvent à la tête d'un panthéon, un dieu créateur, régnant sur de nombreuses Sphères d'activité, père ou mère de beaucoup d'autres dieux, etc.

Dieux intermédiaires : N'ayant pas les pouvoirs de création des dieux supérieurs, ces divinités sont toutefois très puissantes et ont souvent une responsabilité majeure envers plusieurs Sphères de vie du Plan Primaire. Des clans et tribus individuels vénèrent souvent principalement un dieu intermédiaire, même avant un dieu supérieur.

Dieu inférieur . Un dieu inférieur peut souvent servir à d'autres dieux plus puissants de messager ou d'aide ; il peut être un dieu banni ou en conflit avec les autres, et ainsi de suite. Les dieux inférieurs sont souvent adorés par des créatures et sous-groupes oppressés, solitaires, aigris ou ayant des talents particulièrement mineurs (voleurs, branche obscure et particulière de la connaissance, etc.).

Demi dieux : Ce sont les moins puissantes de toutes les divinités et elles sont en plusieurs points comparables aux dieux inférieurs. Un point d'intérêt particulier est que de nombreux demi-dieux furent autrefois mortels et subirent ensuite une ascension divine.

Les avatars et la force des dieux

La force d'un dieu influe sur le nombre d'avatars qu'il peut avoir et le temps qu'il lui faut pour en remplacer un quand il est détruit. Les dieux supérieurs peuvent avoir jusqu'à 10 avatars en même temps. Si un avatar est détruit, il ne faut qu'un jour pour le remplacer. Les dieux intermédiaires ont jusqu'à 5 avatars simultanés. Il leur faut une semaine pour remplacer un avatar détruit. Les dieux inférieurs n'ont que deux avatars, et ont besoin d'un mois pour les remplacer. Les demi dieux n'ont parfois pas d'avatar du tout, et jamais plus d'un. S'il est détruit, il leur faut une année entière pour le remplacer. Tous les dieux peuvent transporter leurs avatars entre les plans â volonté, sauf les demi dieux. Les demi-dieux ne peuvent pas du tout déplacer leur avatar entre les plans, à moins que l'avatar ne dispose d'un moyen magique pour ce faire (par un sort de changement de plan, un objet magique approprié, etc.).

Clergés, pouvoirs et forces des divinités

Les dieux supérieurs et intermédiaires peuvent octroyer des sorts de tous niveaux à leurs prêtres (en respectant les restrictions normales de niveaux d'expérience). Les dieux inférieurs ne peuvent octroyer que des sorts jusqu'au niveau 6. Les demi dieux se limitent au niveau 5. Seuls les dieux supérieurs et intermédiaires peuvent octroyer des sorts de quête (décrits dans le Recueil de magie) et un dieu intermédiaire devra pour ce faire obtenir le consentement des dieux supérieurs de son panthéon !

Les dieux peuvent octroyer des pouvoirs spéciaux à leurs adorateurs les plus dévots. Un cas spécial est celui du pouvoir permanent accordé à certaines classes -- par exemple l'imposition des mains du paladin lui est conférée par un dieu. Des prêtres peuvent aussi recevoir des pouvoirs spéciaux, tels que l'immunité aux poisons et maladies, l'infravision, ou d'autres talents similaires. De tels pouvoirs sont repris dans ce livre et les dieux plus puissants peuvent accorder de plus importants pouvoirs. Un cas spécial est que, occasionnellement, un dieu octroie un pouvoir spécial temporaire â un serviteur ou prêtre qui n'est pas dans les limites normales des choses qu'un humain puisse accomplir. Par exemple, un guerrier elfe acculé par une escouade d'orques meurtriers pourrait implorer Corellon Larethian, le dieu supérieur des elfes, de l'aider. En de rares circonstances, le dieu peut écouter et répondre, accordant un pouvoir au mortel pour qu'il puisse se défendre. Ce pouvoir ne devrait être que temporaire jamais plus d'une semaine -- et ne devrait en aucun cas surpasser ceux de l'avatar du dieu. Si le MD décide d'une telle intervention divine, le dieu utilisera son pouvoir pour obtenir le résultat désiré le plus facilement possible. Dans le cas de notre elfe, Corellon ne lui donnerait probablement pas le pouvoir de lancer une nuée de météores sur les orques. Son existence pourrait être plus aisément préservée par un simple sort de Téléportation sans erreur, ce qui minimiserait aussi les risques d'irriter Gruumsh, le dieu supérieur
des orques. Les pouvoirs octroyés ne devraient pas être excessifs, et rester extrêmement rares. Il est probable que seulement 1 % de ces requêtes ne reçoivent une réponse, et aucun mortel ne recevra une telle aide une deuxième fois durant sa vie.

Une communauté raciale assiégée ou oppressée pourrait aussi implorer l'aide d'une divinité en des temps particulièrement durs, et la divinité pourrait y répondre en octroyant â son leader un pouvoir similaire : en octroyant un sort de quête à un de ses prêtres (si vous disposez du Recueil de Magie où ils sont décrits), par des présages ou divinations qui mèneront la communauté à un refuge ou une récompense, ou même en envoyant un avatar ; par contraste, il est plus qu'extrêmement rare qu'un avatar soit envoyé en réponse aux suppliques d'un seul individu.

Les divinités non humaines en tant que pouvoirs archétypiques

Le Mythes et Légendes contient une section (p 5) qui enseigne au MD l'art de choisir un panthéon pour ses PJ. Ceci dépend souvent fortement du monde de campagne. Il est clair que seul un MD qui veut, avec ses joueurs, jouer dans un univers oriental utilisera un panthéon chinois ou japonais. *Les Dieux des monstres* est totalement différent à cet égard.

Les nombreuses divinités décrites dans cet ouvrage sont archétypiques. Ceci signifie que des versions de ces dernières existent dans virtuellement tous les mondes de jeu ou l'on trouve les races concernées Les divinités d'OErth (monde de GREYHAWK) n'ont pas d'influence sur Toril (monde des FORGOTTEN REALMS), et aucun des deux groupes ne se mêle du monde de campagne de DRAGONLANCE, Krynn. Les divinités décrites dans ce livre, toutefois, ne varient que peu d'un monde à l'autre. Quel que soit le panthéon humain, Moradin reste le forgeur d'âmes, grand créateur des nains ; aucune autre divinité ne tiendra jamais cette place dans le panthéon nain. De même, Garl Glittergold mène toujours le panthéon gnome. le terrible Gruumsh N'a-Qu'un-OEil est éternellement la première figure du panthéon orque, et ainsi de suite. Ceci a des conséquences importantes. Les divinités décrites ici sont spécifiées très exactement au niveau de leurs alignements, avatars, Sphères d'intérêt, et autres. Les notes explicatives de fin d'ouvrage détaillent les caractéristiques utilisées pour décrire les divinités, et elles sont légèrement plus complètes que celles du Mythes et Légendes. Elles sont toutefois bien plus flexibles â certains points de vue La manière dont les divinités sont vénérées et honorées est décrite de façon plus générale, mais pas moins précise que dans le Mythes et Légendes. Le MD est aussi encouragé à faire des modifications partout ou il sent que c'est nécessaire, pour personnaliser les divinités et prêtres pour son propre monde de campagne. Après tout, une même divinité et religion sera superficiellement différente d'un monde à l'autre. Les exceptions (jusqu'à un certain point) sont les divinités demi humaines de la première section du livre Comme les P.J. peuvent être prêtres de ces divinités, le MD devrait s'en tenir aux conseils donnés.

Ensuite, les héros et objets magiques spécifiques à certains cultes sont traité différemment dans ce livre par rapport au Mythes et Légendes. Pour les objets magiques, vu l'espace restreint dans cet ouvrage et le fait que les objets magiques sont des créations spécifiques à un monde et n'ont rien d'archétypique, ils ne sont pas décrits ici. Pour les héros, les descriptions des Dieux des monstres ne donnent que des thèmes héroïques archétypiques, les bases morales des histoires héroïques que les peuples racontent et répètent pour trouver l'inspiration spirituelle. Alors que des héros de races spécifiques sont nommés et leurs histoires racontées, pour les nombreuses cultures d'une même race dans différents mondes, c'est le thème général qui importe et non plus les individus spécifiques. Les MD adapteront ces contes héroïques en changeant les noms et lieux pour les adapter â leurs campagnes personnelles. Les règles pour l'ascension divine sont les mêmes que dans le Mythes et Légendes (p. 10), mais les demi dieux créés seront généralement spécifiques â un monde, et aucun d'entre eux n'est décrit dans cet ouvrage.

Enfin, les divinités décrites dans ce livre ont une force moyenne plus grande que dans le Mythes et Légendes à certains points de vue. Bien qu'il n'y ait pas plus de dieux supérieurs que dans ce volume, la plupart des autres sont des dieux intermédiaires et très peu sont des demi dieux. Ceci est dû au fait que les demi-dieux tendent â être spécifiques à un monde et non des puissances archétypiques.

Ensuite, dans certains mondes de jeu, des divinités raciales et avatars non compris dans ce volume peuvent être présents (par exemple, dans le livre de référence des Royaumes Oubliés, ROR2, le Monde des Elfes Noirs, certaines divinités drows non reprises dans les Dieux des monstres sont détaillées). Dans ce cas, ces divinités spécifiques à un monde ne sont pas archétypiques et ne se retrouveront pas présentes dans d'autres mondes.

Enfin et surtout, il y a le problème d'adapter des panthéons raciaux à un monde de campagne. Pour beaucoup de MD et de joueurs, ceci pourrait impliquer un peu de réajustements de la campagne existante, car les divinités de ce livre ont été conçues pour une intégration facile dans les mondes de campagne existants (comme Greyhawk et les Royaumes Oubliés). Même si ce n'est pas le cas, le MD qui établit un nouveau monde de campagne et souhaite y introduire les divinités raciales voudra savoir comment les intégrer aux divinités humaines du panthéon propre â son monde, qu'il soit celtique, nordique, ou qu'il s'agisse des dieux de Greyhawk.

Intégrer des panthéons humains et non humains

Les divinités humaines, et non humaines, coexisteront générale ment en paix dans leurs domaines respectifs. Les divinités humaines s'intéressent aux vies humaines, et les gouvernent jusqu'à un certain point ; les dieux orques font de même pour les orques et ainsi de suite. Même si les divinités ont des domaines d'intérêt similaires (arts, connaissance, nature. etc.) ceci ne créera généralement pas de conflit entre divinités de races différentes. Ceci ne se produit que dans certaines conditions précises. Bien évidemment, si les races sont fortement ennemies. Leurs divinités (et religions) seront fortement opposées. Des puissances gnomes et kobolds seront hostiles l'une envers l'autre, tout comme le seront celles des elfes de surface envers les elfes des profondeurs (elfes noirs). De plus. si les divinités ont des Sphères d'influences où un conflit est prompt à survenir -- comme des dieux de la guerre une opposition sera plus probable. Enfin. si une divinité commence à « braconner » des serviteurs d'une divinité ayant une Sphère d'intérêt similaire, cela créera une inimitié. Pour Solonor Thelandira. le dieu elfe de la chasse et des archers, avoir une poignée de fidèles humains n'offensera pas les divinités humaines concernées. Mais si le clergé de Solonor fait un effort particulier et soutenu pour convertir les chasseurs humains à la foi de Solonor, les divinités humaines des panthéons de la nature et de la chasse pourraient en prendre rapidement ombrage. De tels braconnages restent exceptionnels, en raison d'accords implicites entre les divinités, et parce que dans un clergé, des prêtres d'une autre race ne peuvent pas devenir aussi puissants que des prêtres de même race que la divinité qu'ils servent (les règles se trouvent un peu plus loin).

Donc, la plupart du temps, les panthéons de races différentes cohabitent. Même s'il y a des querelles individuelles entre les divinités, des panthéons entiers n'entrent pas en conflit (si ceci venait à se produire. les mondes en garderaient de profondes cicatrices). De même, les divinités de différents panthéons peuvent occasionnellement oeuvrer de concert ou partager des ressources si elles ont des buts communs, un alignement commun (spécialement loyal et/ou bon), vivent sur le même plan, etc.

Donc, intégrer des panthéons non humains dans un panthéon humain pour offrir une gamme complète de divinités dans un monde donné ne pose en principe pas de problèmes majeurs. Le principal problème se posera lorsqu'un MD voudra introduire d'un coup une gamme de divinités non humaines dans un panthéon auquel ses joueurs sont déjà habitués. Comment faire ?

Pour les divinités des races demi humaines, du fait que des personnages-joueurs peuvent appartenir aux races concernées. il peut être nécessaire de marquer un passage vers une «réalité alternative". C'est â dire que tout le monde accepte â partir de ce point que le monde change pour accueillir les nouvelles divinités concernées, d'un bloc. Les P.J. peuvent alors avoir â modifier leur interprétation de jeu, spécialement si (par exemple) un prêtre elfe qui priait une divinité humaine décide de suivre dorénavant une divinité elfe. Si c'est le cas, il est préférable de rendre le changement abrupt et total.

Pour les autres divinités non humaines (et peut être quelques-unes des divinités demi-humaines) on peut les introduire lentement en jeu en laissant les P.J. rencontrer ces nouvelles fois. Il ne devrait par exemple pas y avoir de problèmes â mettre les dieux des elfes noirs, svirfnebelins et illithids en jeu si les personnages des joueurs n'ont jamais mis le pied dans les profondeurs où ces créatures se tapissent. Si un personnage n'a jamais rencontré d'elfe noir, comment pourrait il avoir eu vent de leurs dieux ? D'autres divinités peuvent avoir des cultes secrets, cachés de la curiosité humaines et de l'étude des sages. Dans beaucoup de campagnes, l'introduction de divinités non humaines sera largement simplifiée si elle est graduelle, en remplissant des zones inexplorées, de manière â ne pas contredire ce que vos joueurs savent déjâ de votre monde de campagne.

Enfin, pour faciliter la vie du MD, un appendice en fin de ce volume reprend les divinités spécifiques aux mondes de Greyhawk, des Royaumes Oubliés et de Dragonlance qui ont des serviteurs non humains. Les numéros de pages pour les descriptions de ces divinités sont reprises pour aider le MD dans ses recherches dans d'autres ouvrages de la gamme AD&D.

Avatars

Quand une divinité intervient sur le Plan Primaire. elle envoie un avatar. Un avatar n'est qu'une manifestation de la divinité sur le Plan Primaire. Cette manifestation n'est pas aussi puissante que la divinité elle-même, et n'est qu'une projection des pouvoirs de la divinité sur le Plan Primaire. Gardez toujours à l'esprit qu'il existe une grande différence entre la divinité et son avatar. L'avatar ne possède qu'une infime portion des pouvoirs de la divinité.

Contrairement â la divinité elle-même. un avatar peut être tué ou détruit, du moins en principe. Une destruction de l'avatar ne sera jamais accueillie favorablement par la divinité, et une forme de courroux divin frappera toujours les pourfendeurs d'un avatar. Bien que les avatars puissent prendre de nombreuses formes, leur nombre et leur vitesse de régénération dépend du statut de la divinité (voir plus haut).

Les avatars ne sont pas frappé par les restrictions qui s'appliquent aux personnages normaux. Ils peuvent par exemple avoir des caractéristiques dépassant 18, résistera la magie. appartenir â toute classe quel que soit leur alignement, sans restrictions de multi-classe ou de jumelage ; ils peuvent même avoir une classe de personnage sous forme humanoïde, animale ou autre. Leurs caractéristiques seront présentées sous la forme ci dessous dans la description de chaque divinité ; ces abréviations et caractéristiques sont suivies de notes sur certaines règles spéciales et particulières â un avatar. et autres pouvoirs spéciaux.

Exemple de caractéristiques d'un avatar

For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 19	Cha 16
VD 15 v	TA M (180)	RM 15%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT2	TAC0 5	Dg 1d8+4 (épée) +6

For = Force
Dex = Dextérité
Con = Constitution
Int = Intelligence
Sag = Sagesse
Cha = Charisme

VD = Vitesse de Déplacement : v = vol, n = nage, f = fouissement
TA = Taille en cm, ou longueur suivant les cas
RM = Résistance â la Magie
CA = Classe d'Armure
DV = Dés de Vie
PV = Points de vie (les avatars ont tous des Dés de Vies à huit faces)
#AT = Nb. d'attaques par round avec des armes de mêlée (pour des armes â projectiles. utilisez les tables de cadence de tir du Manuel des Joueurs, page 76)
TACO = Chiffre minimum pour Toucher une Armure Classée 0
Dg = Dégâts infligés par coup, les dégâts dus aux armes étants suivis du type d'arme entre parenthèses. le tout suivi du bonus de Force.

Notes sur les caractéristiques des avatars

Force : Les avatars bénéficient des bonus aux dégâts normaux dus â leur Force, mais ils n'ont pas de bonus â leur TAC0. Utilisez le TAC0 donné dans la description. Il est presque toujours équivalent à celui d'un monstre au même nombre de DV, sauf que les avatars des divinités de la guerre et du combat ont parfois un TAC0 supérieur â celui que donnerait cette méthode.

Dextérité : De même. la Dextérité ne donne pas de bonus au TAC0 pour les tirs de projectiles effectués par un avatar. Déplacement : N'oubliez pas que tous les dieux (â l'exception des demi-dieux) peuvent faire changer leurs avatars de plans â volonté. Ceci veut dire qu'ils peuvent déplacer un avatar d'un endroit du Plan Primaire à un autre en seulement deux rounds dans la plupart des cas (un round pour l'expédier sur le plan astral. éthéré ou des ombres et un autre pour le retour.)

Classe d'armure : Très peu d'avatars ont une CA meilleure que - 1 0: ceux des divinités draconiques. Ceci n'est pas une erreur : le Guide du Maître indique qu'une CA de - 1 0 est "la meilleure" , mais pour ces êtres si merveilleusement puissants, des classes d'armure inférieures sont possibles (tout comme les grands vers qui peuvent avoir une CA de -12 dans certains cas.)

Attaques et dégâts : Le nombre d'attaques et les dégâts infligés par un avatar qui touche avec succès ne tiennent compte d'aucune forme de spécialisation dans une arme. (Manuel des joueurs. page 56). Si vous utilisez cette règle optionnelle -- si vous laissez vos personnages-joueurs se spécialiser eux-mêmes -- les avatars seront spécialisés dans les armes reprises dans leur description et le MD modifiera leurs caractéristiques en fonction de cette spécialisation. Ceci n'affectera pas lesTAC0, toutefois, seulement le #AT les bonus aux dégâts, et la portée « à bout portant » pour certaines armes de trait (arcs. etc.). Les avatars n'ont jamais de malus au combat parce qu'ils utilisent une arme dans chaque main. Enfin, les dégâts de l'arme sont habituellement ceux donnés dans la description de l'arme dans le Manuel des Joueurs mais ils peuvent être plus élevés dans le cas d'armes géantes ou d'avatars de grande puissance (par exemple. Corellon Larethian confie â ses avatars une épée longue infligeant 3d 10+5 points de dégâts).

Attaques et défenses spéciales : Après les caractéristiques, les capacités spéciales et objets magiques â la disposition de l'avatar sont décrits dans cette section. Bien sûr, ceci s'ajoute aux capacités dues à la classe (qui est spécifiée pour chaque avatar.) Il y a toutefois des exceptions â ceci. Les armes spéciales portées par les avatars se téléporteront aux côtés du dieu 1 d4 rounds après la mort de l'avatar, ainsi que tous les objets magiques spéciaux. Ceci est laissé â l'appréciation du MD. S'il considère que l'objet constitue une juste récompense pour ceux qui ont vaincu l'avatar. il peut les laisser le garder. Si un objet risque de déséquilibrer la campagne, le MD le téléporte (ou envoie un autre avatar le réclamer !). Des objets uniques et les armes utilisées par les avatars des dieux supérieurs se téléportent toutefois toujours près du dieu.

Lancement de sorts par les avatars : Bien des avatars ont des capacités de lancement de sorts. Ils peuvent lancer des sorts sous toutes leurs formes, même sous la forme d'un animal d'un nuage de fumée, d'une vapeur ou d'une ombre. Les avatars n'ont pas besoin de faire de mouvements, d'utiliser d'éléments matérielles ou d'incanter (donc, un sort comme silence. 5 mètres de rayon n'empêchera pas un avatar de lancer ses sorts). Quand un avatar veut lancer un sort, il le lance.

Les Sphères (pour les sorts cléricaux) et Ecoles (pour la sorcellerie) auxquels l'avatar a accès sont reprises dans la description. Un avatar à toujours accès à tous les sorts de l'école ou de la Sphère que son niveau d'expérience lui permet de lancer. De plus, un avatar ne peut lancer que le même nombre de sorts qu'un personnage de classe et de niveau comparable. Par exemple, un avatar avec les compétences d'un mage 12 et un accès à toutes les Ecoles de magie ne pourra toujours lancer que quatre sorts de niveau 1 , 2, 3, 4et 5 et un de niveau 6 par jour. Les avatars n'ont pas besoin de livre de sorts pour étudier leurs sorts. D'ailleurs ils n'ont pas non plus besoin d'étudier leurs sorts. Un avatar récupère ses sorts â l'aube, si le besoin s'en fait sentir.

Enfin, les avatars sont souvent capables de produire des effets assimilables â des sorts innés en plus des capacités que leur classe leur confère. Par défaut. tous les avatars lancent des sorts comme un personnage de niveau 14 pour ce qui concerne la portée, la durée, les dégâts et autres aspects du sort. Si l'avatar dispose d'un niveau plus élevé pour ses capacités de mage ou de clerc, utilisez le niveau donné pour les lancements de sorts. Sauf mention contraire, tout sort inné de ce type n'est utilisable qu'une fois par jour.

Capacités spéciales dues à la classe et à la race : Les avatars disposent toujours des capacités spéciales de leurs classes. Si un avatar est décrit (par exemple) comme ayant une classe de « paladin 15 », il peut imposer les mains une fois par jour et soigner jusqu'à 30 points de dégâts, il est immunisé aux maladies et ainsi de suite, comme un paladin de ce niveau. Les avatars auront aussi les capacités spéciales de leur race. L'avatar d'une divinité elfe aura donc une résistance de90% aux sorts de sommeil et charme, des chances accrues de détecter des portes secrètes et cachées, de surprendre s'il ne porte pas d'armure métallique, et ainsi de suite (l'avatar peut même être par certains aspects supérieur â ces capacités raciales normales, et si c'est le cas il n sera fait mention dans sa description dans les attaques et défenses spéciales de ce dernier). Dans le cas de capacités spéciales comme celles des rôdeurs et voleurs elles ne sont pas détaillées précisément, et le MD devra les préparer (grimper, se cacher...) avant la partie. Certaines capacités raciales et de classe affectent le T ACO dans certains cas (par exemple le bonus au toucher des elfes qui utilisent certains arcs et les épées longues). Ce type de modificateur au TACO n'est pas repris dans la description, même si l'arme reprise dans la description offre un tel modificateur. Le MD prendra donc soin d'appliquer ces modificateurs quand ceci sera nécessaire.

Infravision : Tous les avatars ont une infravision sur 2O mètres (ou plus si c'est indiqué dans leur description) â moins que quelque chose d'autre ne soit indiqué (par exemple, les avatars des dieux du soleil). Le MD peut souhaiter appliquer cette règle aux avatars décrits dans le Mythes et Légendes.

Connaissance et divination : Les avatars auront accès au savoir de la divinité elle même ; et on peut donc estimer qu'ils sont effectivement constamment en communion (et pas que pour des réponses par oui ou non !). Les divinités et avatars sont rarement omniscients, et il est donc possible que la divinité/avatar ne soit par au courant de l'une ou l'autre chose. C'est le MD qui tranche et décide ce qu'une divinité et son avatar savent et ne savent pas.

Repousser et contrôler les morts-vivants : Les avatars seront toujours capables de repousser (alignements bons) ou de contrôler (alignements mauvais) les morts-vivants si les prêtres (ou chamans) de la divinité concernée sont capables de le faire. Les avatars repoussent ou contrôlent les morts vivants comme un prêtre de niveau équivalent à celui qui est donné pour l'avatar (niveau 14 si un niveau n'est pas précisé dans la description de l'avatar.) Les avatars d'alignement neutre ne peuvent ni repousser ni contrôler les morts-vivants, sauf mention contraire.

Jets de sauvegarde : Les avatars ont toujours les meilleurs jets de sauvegarde possibles pour leur combinaison de classe et niveau. N'oubliez pas pour ceci qu'ils sont considérés d'un niveau équivalent à leurs DV comme pour les monstres. Donc, un avatar de 16 DV avec des capacités de prêtre et mage de niveau 19 aurait des jets de sauvegarde de : poison , paralysie, mort magique = 2 (prêtre 19) ; bâton, bâtonnet, baguette = 5 (mage 19) ; pétrification, changement de forme = 5 (prêtre = monstre) ; souffle = 4 (monstre) ; sorts = 6 (mage).

Charisme de l'avatar

Le Charisme indiqué dans la description de l'avatar est utilisé quand il interfère avec des êtres de sa propre race. Ce n'est pas le même Charisme qui est utilisé quand il interfère avec d'autres races

Comme les *Dieux des monstres* couvre une douzaine de races, il est impossible de donner les modificateurs de Charisme pour toutes les combinaisons de races (si un avatar elfe a un Charisme de 19 pour les elfes, qu'en est il avec des nains ? orques ? pour des fungi intelligents ?). Le MD doit trancher au cas par cas. Les conseils qui suivent sont destinés A lui faciliter la tâche.

Personnalité charismatique : En règle générale, n'oubliez pas que l'apparence d'un avatar fait partie intégrante de son Charisme. Le Charisme reflète aussi la forte puissance de la volonté de l'avatar, et ceci peut faire impression sur â peu près toutes les races.

Races assimilables : Si les races de l'avatar et de ceux qui l'observent sont assimilables, son Charisme ne sera probablement pas modifié. Par exemple, les humains et elfes ont des notions similaires de beauté (apparence), des conceptions esthétiques et morales communes, et ainsi de suite Un avatar elfe est susceptible d'avoir le même Charisme pour un humain et un elfe. Mais pas tout â fait ; après tout, un avatar est presque un esprit racial élémentaire et seule la même race peut y répondre entièrement. Donc, soustrayez 1 à 4 points au Charisme de l'avatar qui traite avec des races superficiellement assimilables (par exemple avatar gobelours et gobelins, avatar centaure et dryades, etc.). Le MD déterminera la différence qui lui convient. Par exemple, un avatar elfe s'adressant â des petites-gens (qui sont généralement en bon termes avec les elfes) pourrait ne perdre qu'un point de Charisme ; et 2 s'il s'agit d'humains.

Antipathie spéciale : Ceci se produit quand les races sont largement similaires mais qu'il y a un froid définitif entre elles. Par exemple, les nains et elfes sont similaires au sens large en tant que demi-humains, mais il y a un réel froid entre les mineurs souterrains et les résidents des sommets feuillus. Soustrayez donc 5 du Charisme d'un avatar elfe s'adressant â des nains et inversement.

Haine spéciale : Avec les ennemis anciens et archétypiques, le Charisme d'un avatar est effectivement inversé. Ce qui signifie que les bonus dus â un Charisme élevé deviennent des pénalités (l'inverse ne s'applique pas). Un exemple pourrait être celui d'un avatar elfe avec une foule d'orques (ou inversement), un avatar kobold chez des gnomes, et ainsi de suite. Les descriptions des races du Manuel des joueurs et des différents Bestiaires Monstrueux vous éclaireront sur de telles combinaisons.

Qu'est-ce que c'est que ce truc ? : Ceci s'applique aux interactions entre des races n'ayant virtuellement rien de commun. Par exemple, un avatar myconide s'adressant â un groupe de selkies s'ébattant dans les vagues . En de telles circonstances où même la compréhension mutuelle sera difficile aucun bonus ou pénalité dus au Charisme ne seront applicables.

Avec ces conseils, le MD devrait être à même de juger tous les cas de figure. Le MD devrait juste choisir la réaction qui lui paraîtra la plus appropriée pour faire avancer son aventure !

Avatars et tactiques

Il a été indiqué plus tôt que les avatars peuvent être tués – en principe. Mais n'oubliez pas qu'il possèdent souvent une Intelligence et/ou une Sagesse extraterrestre et sauront faire face. Il est certain qu'un avatar avec de bonnes capacités de lancement de sorts aura des sorts tels que souhait (mineur) et contingence lancés à l'avance pour éviter qu'un tel sort ne le frappe. N'oubliez pas non plus leur capacité de changer de plan, et soyez certains que les avatars utiliseront aussi des sorts leur garantissant une échappatoire rapide (clignotement, porte dimensionnelle, tour de corde, téléportation et assimilés, ou mot de rappel pour les sorts de prêtre) pour s'assurer de ne pas être abattus.

Quand le MD préparera un avatar, il s'assurera de maximiser la préparation et les protections auxiliaires qu'il pourrait emporter. Pour donner deux exemples : un avatar ayant accès à la Sphère animale de magie cléricale aura sûrement utilisé amitié avec les animaux pour se fournir une suite d'animaux domestiqués. Un avatar n'est pas exactement une personne â contrarier ; s'il est accompagné d'un groupe de lions/tigres et/ou d'ours, tant pis pour celui qui l'aura offensé . De même, si l'avatar a accès à la magie des Ecoles de Conjuration/ Convocation et/ou de Conjuration, des animaux conjurés, monstres convoqués, chasseurs invisibles, élémentaux et autres créatures seront susceptibles de l'accompagner. Un avatar se préparant au combat ne viendra pas seul s'il dispose de ressources aussi puissantes ! De même, les avatars pré lanceront toute une batterie de sorts dans le meilleur ordre possible en accord avec leur stratégie offensive et défensive -- images projetées, invisibilité améliorée, une brassée de protections (plan négatif bien/mal/feu/éclair...) et de détections (bien, mal, morts vivants, vision véritable, etc.) et ainsi de suite.

Pour toutes ces raisons, le MD devrait considérer la préparation d'une fiche tactique et stratégique quand il rentre un avatar en jeu et qu'il prévoit qu'un combat sera possible. Cette fiche reprendra tous les sorts pré lancés pour le combat, les créatures convoquées et invoquées, et ainsi de suite avec la liste des sorts encore disponibles par niveau. Le MD peut simplement poser la question « quelle est la meilleure préparation que l'avatar peut faire avec les sorts dont il dispose ? », et faire la fiche en conséquence. Dans certains cas (par exemple, des avatars chaotiques, arrogants, bricoleurs ou manquant de sagesse) il y a plus de possibilités de faire des erreurs. Tout ceci peut prendre un certain temps. Toutefois, c'est fort amusant de trouver toujours plus de stratégies vicieuses pour abattre les ennemis de l'avatar (qui pourraient bien sûr très bien être des PJ), et comme les apparitions d'avatars sont rares, ce n'est pas une chose que le MD devra faire souvent.

Prêtres et clergés

Cette section explique initialement le rôle du prêtre spécialiste en terme de devoirs et obligations, et les avantages qu'il gagne à servir sa divinité. Ensuite, les clercs, chamans et hommes-médecine sont mis en contraste avec les prêtres de la divinité, en termes d'interprétation et de règles.

Les prêtres reçoivent de la divinité qu'ils servent des pouvoirs spéciaux et la capacité de lancer des sorts, bien sûr. Ceci est équilibré par le service que la divinité attend de ses prêtres. D'abord et avant tout, il y a le devoir de travailler dans le sens des buts de la divinité. Donc. si la divinité d'un prêtre est le dieu de la paix, le prêtre fera tout son possible pour préserver l'harmonie et la paix. Il doit aussi intégrer ces buts â son comportement. Le prêtre d'un dieu de la guerre ne devrait pas être doucereux, soumis et humble. Une divinité attendra aussi de ses prêtres qu'ils propagent l'influence de sa foi, en obtenant des conversions, en étendant son territoire (dans beaucoup de cas) , en conquérant et/ou persécutant les autres (si c'est acceptable), et ainsi de suite.

Les prêtres sont aussi des personnages importants de leurs propres communautés et dans les hiérarchies de leurs clergés (surtout dans les clergés non chaotiques). Les prêtres peuvent avoir des devoirs envers la communauté, comme l'éducation des jeunes, l'enseignement de la littérature ou des arts du combat ou d'autres talents importants aux yeux de leur divinité. Ils doivent souvent superviser l'administration des mariages, les contrats, procès, rites de passage, moissons, poses de premières pierres des constructions importantes ; ils endossent également une série de rôles "publics» auprès de la communauté. De même, ses aînés peuvent attendre du prêtre qui gagne de l'expérience qu'il prenne en charge certaines tâches administratives, l'entraînement de prêtres plus jeunes, et ainsi de suite. Les prêtres ont plus â faire que de se contenter de partir en aventures. Et même pour un prêtre en aventure, une bonne part des trésors et richesses est le moins que son temple et les aînés de son clergé attendent.

Dans les descriptions de ce livre, les "zones de contrôle" de la divinité spécifient ses buts très largement, et la section « devoirs du clergé » donne des guides généraux sur les demandes les plus importantes faites aux prêtres, auxquels le MD peut ajouter des détails spécifiques pour personnaliser la foi pour son monde de campagne.

Transgressions par les prêtres

Un prêtre peut occasionnellement s'éloigner du culte de sa divinité. Ceci résulte toujours dans une perte de pouvoirs et de sorts, au moins temporaire. Si un prêtre choisit d'adorer une autre divinité, et a été un valeureux fidèle de la première. la seconde divinité est susceptible (base de 75%) de l'accepter comme prêtre -- tant que l'alignement est compatible, bien entendu . Un tel transfert est toujours accompagné d'une perte de points d'expérience qui place le prêtre au milieu d'un niveau au moins inférieur de 1 à celui qu'il possédait avant son transfert. Une plus importante perte d'expérience est probable dans la plupart des cas, spécialement si le personnage change de race de divinité (en passant par exemple d'une divinité humaine â une divinité elfique) Ceci ne s'applique pas si un "changement de réalité" s'est produit pour l'introduction des divinités non humaines dans la campagne, comme décrit plus haut.

Bien entendu, il existe bien d'autres manières pour un prêtre de courroucer son dieu qu'un changement de foi. Un comportement qui viole le code d'alignement sera toujours au moins considéré comme une transgression mineure. habituellement sanctionnée par la perte temporaire des sorts de bas niveau. Des transgressions mineures peuvent êtres réparées par l'accomplissement d'un acte de pénitence tel que le jeUne, la méditation, ou un modeste sacrifice au temple de la divinité concernée.

Négliger de procéder au rituel nécessaire, ou ne pas tendre à l'accomplissement des buts de la divinité, sont des exemples de transgressions modérées De telles infractions sont sanctionnées par la perte des pouvoirs spéciaux et des sorts de haut niveau, et ne peuvent être réparées que par une pénitence majeure En plus d'une période de jeûne ou de méditation et de prière, le prêtre doit faire don d'au moins un objet magique modérément puissant â son temple ou son ordre (qu'il ne pourra plus jamais utiliser lui même) et/ou entreprendre quelque dangereuse quête pour servir sa divinité.

Tout prêtre coupable d'hérésie, d'une autre transgression modérée, ou qui ignore ou désobéit volontairement â sa divinité, a commis une transgression majeure. Ces dernières sont toujours immédiatement suivies de la perte de tous les sorts et pouvoirs du prêtre. Si la divinité est neutre ou mauvaise et que l'offense est assez sérieuse, une transgression majeure peut être punie de mort (sous quelque forme que le dieu désire). La pénitence, si le dieu en accorde une (ce que beaucoup refuseront) sera accompagnée d'un sacrifice complet de toutes les possessions (sauf un ensemble de vêtements, une arme non magique. et une poignée de cuivre pour le prochain repas). Ensuite, le prêtre errant doit entreprendre une quête apparemment impossible, comprenant un fort danger de mort, et céder tous les trésors trouvés, y compris les objets magiques, aux autres prêtres de l'ordre de la divinité. Les transgressions majeures par des prêtres sont rares. car la plupart d'entre eux en connaissent les conséquences.

Ces conséquences s'appliquent aux transgressions volontaires et conscientes. Des transgressions commises en totale ignorance sont habituellement accueillies plus doucement, et les actes commis par des individus sous influence magique (sorts de charme/domination, etc.) seront presque toujours traités avec clémence -- ce qui ne signifie pas qu'une divinité les ignorera totalement.

Prêtres et clercs

Les prêtres sont des religieux spécifiques correspondant à la section "prêtres de mythologies spécifiques» (Manuel des Joueurs, page 37). Tous les clergés de ce livre sont spécifiques â une mythologie. Les prêtres sont définis en termes de caractéristiques minimales, armes et armures autorisées, Sphères de sorts permises. pouvoirs spécifiques, éthique du culte, et tous sont détaillés pour chaque culte de cet ouvrage. De plus. nous recommandons fortement que les MD adoptent la règle optionnelle d'avancement en niveau et de scores de caractéristique exceptionnels (page 16 du

Guide du Maître) comme règle standard â partir de dorénavant. Ceci signifie que des prêtres d'une Sagesse exceptionnelle peuvent dépasser les limites raciales et de niveau du tableau 7 du GdM. Les clercs, chamans et hommes-médecine ne peuvent jamais dépasser ces limites.

Les clercs n'ont peut-être pas vraiment leur place dans les religions et panthéons non humains. Comme le Manuel des Joueurs le fait remarquer, les clercs en tant que prêtres génériques ne sont appropriés que dans le cas de campagnes où une opposition existe entre le bien et le mal "génériques". Mais les mythologies et panthéons non humains sont spécifiques ; et les prêtres spécialisés ajoutent une touche à ces religions. Des clercs de divinités non humaines n'ont pas vraiment leur place dans de telles religions.

Toutefois, certains joueurs peuvent souhaiter avoir un personnage demi humain clerc servant une divinité non humaine, et disposer de la plus grande liberté d'un clerc par opposition â un prêtre spécialisé plus limité (et ils peuvent ne pas avoir les caractéristiques minimales requises pour devenir prêtres de la divinité choisie). Ceci est particulièrement vrai si le groupe a un fort besoin d'un clerc disposant de capacités de soins majeures et pouvant repousser les morts-vivants (et que les clergés appropriés de la campagne n'offrent pas ces deux pouvoirs). Si le MD décide de permettre ceci, de tels clercs existeront ; mais ne seront pas capables d'atteindre des niveaux plus élevés grâce â une Sagesse exceptionnelle. et n'auront aucun autre pouvoir spécial conféré par le dieu que de repousser les morts-vivants. En termes d'interprétation, ceci sera fort peu différent d'un prêtre : les mêmes restrictions pour ce qui est de suivre les buts de la divinité seront prises en compte, leur comportement reflétera leur foi, et ainsi de suite. Ils sont toutefois plus susceptibles de partir en aventure que des prêtres spécialisés. De même, le MD peut décider d'appliquer ces règles à des PNJ clercs de religions possédant leurs prêtres spécialisés.

Chamans et hommes-médecine

Les chamans seront toujours des PNJ, simplement parce que les chamans demi-humains sont rares et limités â des communautés isolées desquelles les joueurs ne peuvent venir. Ils se distinguent des prêtres autant par des règles spécifiques qu'en terme d'interprétation. En termes de règles, les chamans ont généralement des caractéristiques requises minimums plus faibles que les prêtres. Ils ont un éventail plus large d'armes et d'armures â leur disposition dans la plupart des cas. Toutefois, ils sont beaucoup plus faibles que les prêtres. Les chamans ne peuvent lancer de sorts que de trois des Sphères indiquées pour les prêtres spécialisés. et ce seront toujours les trois mêmes Sphères. Le chaman acquiert ses sorts par la prière de la manière habituelle. Il n'arrive pratiquement jamais aux limites maximales de niveau pour la race ; par exemple, si un prêtre spécialisé elfe peut atteindre le 16ème niveau (avec une Sagesse de 1 9), et un clerc elfe le niveau 12. un chaman elfe ne peut atteindre que le 7ème niveau. Les chamans n'ont jamais de pouvoirs spéciaux comme les prêtres Ils gagnent des dés de vie moins importants en augmentant de niveau, ceci est décrit dans chaque description de clergé.

Les chamans sont aussi distinctement différents en termes d'interprétation. Une différence de base est que le prêtre est d'abord dévoué à l'éthique de son dieu ; un chaman, au détriment des préceptes de sa foi, se préoccupera d'abord du bien-être de sa communauté. Du moins, voici comment nous appliquons cette différence (en ethnologie, le terme chaman a un sens tout â fait différent). Bien entendu, une divinité et une communauté de la même race ont beaucoup en commun, mais cette différence d'orientation à la base est cruciale. Les chamans sont plus courants dans la vie de tous les jours de leurs fidèles. Ils ne partent pas en aventure (seulement pour chasser et une ou l'autre petite mission d'espionnage, mais sans plus). Ils ont du temps à consacrer à la gestion des problèmes triviaux de la communauté. Ils fournissent une source douteuse d'interprétations divines par le truchement de cartes mangées par les mites ou de vieux os ; ils offrent de la sympathie et un support moral, des soins de base et une médecine populaire, enseignent occasionnellement aux plus jeunes, et bien d'autres choses. Ceci n'est pas pour dire que des prêtres ne s'occupent jamais de telles choses, mais ce n'est pas l'essentiel d'une vie de prêtre. Comme un sage l'a bien dit : "Un chaman ne doit pas vivre au temple». Les prêtres servent les dieux, les chamans servent leur peuple. Aussi, les chamans tendent â s'infliger de terribles rituels de jeûne, des cérémonies d'initiation ou des aventures avec un réel danger ou de la douleur, afin d'être bénis par leurs dons chamaniques, ce que les prêtres ne font pas. Enfin, et en post scriptum, un chaman peut utiliser tous les objets magiques autorisés au prêtre.

Dans le cas de divinités qui ont à la fois des prêtres et des chamans, leur manière de coexister dans leurs rôles complémentaires auprès de la population est laissée â l'appréciation du MD. En règle générale. Des groupes raciaux plus "civilisés", urbanisés et intelligents ou éduqués auront de moins en moins de chances de comporter des chamans ; ceux qui ressentent l'appel de la foi auront tendance à s'orienter vers la prêtrise. De plus. un léger historique et des notes sont parfois fournis pour rendre cette décision plus aisée. Par exemple. dans le cas des elfes. les notes sur les dieux elfiques précisent que les chamans ne se trouvent que dans de petites communautés isolées (telles que les elfes sauvages de Greyhawk) et les communautés féodales fort peu développées (la "race perdue)' des elfes qui rôde dans la jungle).

Les hommes-médecines sont des chamans très rares (qui ne se rencontrent en règle générale que parmi les races gobelinoïdes et les hommes-lézards) qui combinent l'utilisation de sorts chamaniques et de sorts de mage mineurs. Les hommes-médecines ne peuvent utiliser des sorts que d'une seule École (mais ne sont absolument pas considérés comme mages spécialistes). Ils lancent des sorts comme s'ils étaient mages de niveau égal à la moitié de leur niveau de prêtre, en arrondissant vers le haut (donc, un homme-médecine capable de lancer des sorts de prêtre comme un prêtre niveau 5 pourra lancer des sorts de magicien comme un mage 3). Les hommes-médecines ont besoin d'un livre de sorts pour étudier et apprendre leurs sorts. Ils peuvent utiliser les objets magiques que les magiciens peuvent utiliser.

Prêtres de races différentes

Des règles spéciales s'appliquent à des prêtres de races différentes (différente de celle de leur divinité). De tels prêtres doivent obéir aux restrictions de la foi et aux obligations du clergé) mais ne progressent que lentement en niveau. Leur limite de niveau est égale â celle donnée pour les chamans. Si la divinité n'a pas de chamans, la limite par défaut est de 5 pour de tels prêtres (ou deux niveaux de moins que le maximum que puisse atteindre un prêtre de même race que cette divinité, si ce niveau est inférieur ou égal â 6 sans tenir compte d'un éventuel ajustement dû â la Sagesse). Si la divinité n'a que des chamans, alors des prêtres et chamans de races différentes ne seront pas possibles. Des prêtres de races différentes ne peuvent jamais dépasser ces limites même s'ils ont une Sagesse exceptionnelle, utilisent des sorts de souhait, etc. quelques divinités peuvent avoir des prêtres de plusieurs races considérées comme semblables â celle de la divinité. Par exemple, Maglubiyeta des prêtres gobelins et hobgobelins, et ils peuvent tous atteindre le maximum possible de niveaux d'expérience ; et les demi elfes sont considérés comme de même race que les elfes pour l'appartenance aux clergés elfiques.

Points de vie et progression en niveau

Les prêtres (et clercs pour ce qui concerne les règles qui suivent) et chamans (et hommes médecine pour ce qui concerne les règles qui suivent) gagnent des points de vie supplémentaires, des capacités de combat améliorées et de meilleurs jets de sauvegarde au fur et à mesure de leur progression. Les règles qui suivent valent pour tous les PNJ prêtres et chamans ; les P.J. non humains suivent les règles normales du Manuel des Joueurs et du Guide du Maître.

Les prêtres gagnent des points de vie supplémentaires quand leur niveau de lancement de sorts excède leur limite raciale de DV Ainsi, les orques ont 1 DV alors que les gnolls en ont 2 ; un prêtre orque gagne un deuxième DV quand il devient prêtre de niveau 2 (et pour chaque niveau qui

suivra), alors qu'un prêtre gnoll ne commencera à gagner des DV qu'à partir du niveau 3 (et des suivants). La nature du dé de vie additionnel gagné dépend de la race et de la divinité servie (un prêtre pixie d'un dieu paisible gagne des dés de vie plus faibles qu'un prêtre orque d'une violente divinité de la guerre !). Il y a aussi un gain maximum possible. Il n'est pas possible pour un prêtre de gagner plus de 8 DV par rapport â son maximum racial normal. Donc un prêtre gobelin de Maglubiyet évoluant jusqu'au niveau 11 de prêtre n'aurait que 9 DV même s'il dépasse son niveau normal racial (1 DV) de 10 niveaux.

Les chamans gagnent aussi des DV de cette manière mais ont des dés de vies plus petits que les prêtres et ne peuvent dépasser leur maximum racial de plus de 4 DV Donc, un chaman elfe peut atteindre le niveau 7, mais pas avoir plus de 4 DV de plus que son unique DV de départ (base des elfes).

Notez que quelquefois, les créatures ont des progressions en DV indiquées même si elles ont un nombre racial de DV dépassant le niveau de lanceur de sorts maximum qu'elles peuvent atteindre. Ceci est fait pour fournir au MD un point de référence pour plier un peu les règles et préparer un PNJ chaman ou prêtre exceptionnellement fort.

Les améliorations au combat (TAC0, jets de sauvegarde) sont gagnées par les prêtres et chamans de la même manière. Jusqu'à leur limite maximale raciale de dés de vie, les prêtres et chamans combattent comme un monstre d'un nombre de DV équivalent. Quand ils obtiennent des niveaux de lanceur de sorts dépassant ce maximum, soustrayez leur base raciale de DV â leur niveau, divisez par deux et arrondissez vers le haut, puis ajoutez ceci â la base de DV. Voici deux exemples : un chaman orque de niveau 4 a gagné trois niveaux de lancement de sorts de plus que sa base raciale de 1 ; il se bat comme un monstre de 3 DV (1 + [3 / 2J = 1 ,5 arrondi â 2). Un illithid de niveau 12 de Maanzecorian a gagné quatre niveaux de lancement de sorts de plus que sa limite raciale de 8 DV (le +3 est ignoré) ; il se bat et fait ses jets de sauvegarde comme un monstre de 10 DV.

Les prêtres de races différentes gagnent des bonus au combat et une amélioration des jets de sauvegarde de la même manière, mais leurs dés de vie fonctionnent différemment. Ils gagnent les mêmes dés de vie que les prêtres de la "bonne" race, mais seulement si ce type de dé de vie est inférieur â celui qu'un prêtre de sa race servant son propre dieu gagnerait. Autrement, ils gagnent un dé de vie correspondant â la pire option possible pour un prêtre de leur race servant un dieu de leur propre race. Donc, par exemple un prêtre kobold de Gruumsh le dieu orque ne gagnera que 1d2 points de vie en passant au niveau 2 (la pire option possible pour un kobold) plutôt que le d6 qu'un prêtre orque de Gruumsh gagnerait. Une règle simple rapide aidera le MD â décider en cas de doute : comparez les différentes possibilités, et choisissez la pire!

Divinités décrites dans ce livre

Les divinités décrites dans ce livre ont des adorateurs (ou au moins des gens qui les craignent !) parmi au moins une des nombreuses races intelligentes et espèces autres que l'humanité -- des dragons aux korreds. et des dauphins aux ki-rins. Ces races ont toutes au moins une intelligence basse ; elles sont capables d'au moins avoir conscience de la divinité et de ses manifestations. Un rapide coup d'oeil au travers de cet ouvrage vous montrera la vaste gamme de races couvertes. Quelques races ont été omises pour diverses raisons.

Plusieurs créatures qui sont assez intelligentes pour avoir des panthéons ont été considérées comme ayant une place naturelle auprès des divinités du Mythes et Légendes. Parmi les plus évidentes, les titans ont une forte affinité avec le panthéon grec, et les rakshasas avec les dieux hindous. Une exception a été consentie pour les minotaures, car cette race est importante hors du contexte grec (par exemple, à Taladas, sur Krynn). Les trolls ont été exclus parce que, contrairement à une idée reçue, leur stupidité et leur sauvagerie instinctives les éloignent définitivement de toutes considérations religieuses.

Les races et espèces décrites dans ce livre sont détaillées dans le premier volume "normal" du Bestiaire Monstrueux, avec une poignée d'exceptions. Par exemple, les svirfnebelins (gnomes des profondeurs) et les derros ont été inclus, car beaucoup de joueurs et de MD les connaissent bien, et ils étaient fort bien détaillés dans la première édition de AD&D, c'est pourquoi nous avons trouvé qu'il était dommage de laisser ces fascinantes créatures hors de cet ouvrage. De même, une ou deux races sylvaines du même Bestiaire Monstrueux (esprit-follets, etc.) sont reprises dans la section des divinités sylvaines. De telles exceptions sont rares. Les divinités de créatures et races spécifiques à certains mondes de campagne (et décrites dans les bestiaires appropriés) sont généralement exclues ici, puisque ce volume ne décrit que des puissances archétypiques.

Enfin, quelques divinités sont reprises dans une section du livre, mais pourraient s'y trouver ailleurs et appartiennent à plusieurs panthéons -- Sashelas des Abîmes est le dieu majeur des elfes des mers, mais il a aussi des dauphins, hommes-poisson et une poignée de selkies parmi ses adorateurs et prêtres. Pour cette raison, cette divinité â été reprise dans la section des dieux des mers et des cieux plutôt que dans celle des dieux demi humains. De même, les gnolls sont placés parmi les géants, ainsi que les ogres, puisque ces races vénèrent souvent des dieux géants malgré leur affinité raciale avec les gobelinoïdes.

Notes explicatives

Pour fournir autant d'information que possible dans un espace restreint, un format strict a été adopté pour les Dieux des Monstres. La plupart des descriptions suivent le format suivant :

Section d'introduction au mythe

L'introduction de chaque description donne des informations de base au sujet du panthéon, ses inter relations, origines et mythes qui l'accompagnent. Ces informations contextuelles devraient vous aider à mettre les dieux de chaque section en situation. Elle est légèrement moins spécifique que dans le Mythes et Légendes. Les divinités non humaines devront être intégrées aux panthéons humains existants dans les mondes de campagne, et des mythes de création complets existeront déjà pour ces mondes. Donc, les descriptions de ce livre détaillent souvent les conceptions qu'ont les différentes races du rôle de leurs dieux dans le processus de la création -- qui peut reconnaître le rôle d'autres divinités, humaines dans la plupart des cas. Les Dieux des Monstres ne met pas l'accent sur les mythes de création du monde, mais plutôt sur la manière dont les races parlent de leur créateur et de leur arrivée dans le monde (et ceci inclut fréquemment des références mythiques aux ennemis raciaux !). Notez que ces différentes légendes sont parfois contradictoires, ce qui est délibéré (par exemple, les derros et nains des montagnes ont des conceptions différentes de l'origine des derros), et une même race peut avoir des légendes différentes selon le monde concerné.

Descriptions personnelles

Après l'introduction vient la description complète des divinités individuelles et de quelques héros. Toutes les descriptions de divinités suivent le format suivant :

. Nom du dieu (et statut)

. Description
. Informations pour l'interprétation
. Description des avatars
. Devoirs du clergé

Les descriptions des héros ont des styles différents. Elles se réfèrent souvent â des thèmes héroïques plutôt qu'à des descriptions de héros individuels (qui ne sont toutefois pas exclues). Les caractéristiques des héros sont données de manière similaire â celles des avatars.

Abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans les Dieux des Monstres et peuvent s'ajouter â celles déjà données pour les caractéristiques des avatars.

Abréviations des alignements : lb (loyal bon), nb (neutre bon), cb (chaotique bon), In (loyal neutre), n (neutre strict), en (chaotique neutre), lm (loyal mauvais), nm (neutre mauvais), cm (chaotique mauvais).

Caractéristiques des divinités : El les suivent toutes le format suivant : AL lb ; ALF n'importe quel bon ; ZdC soleil, météo ; SY boule de lumière jaune

AL = alignement de la divinité
ALF = alignement des fidèles du dieu
ZdC = zone de contrôle ; c'est â dire les aspects de la nature et du monde desquels la divinité se préoccupe plus particulièrement et sur lesquels elle exerce une influence
SY = description du symbole utilisé par les fidèles de la divinité.

Devoirs du clergé

Enfin, nous décrivons les détails concernant les prêtres de la divinité. Pour les divinités disposant de prêtres (et pas seulement de chamans) ces descriptions suivront le format suivant :
Obligations et pouvoirs : CR Sag l 5+ ; AL lb ; AP toutes (masse particulièrement) ; RA cuir, maille ; SI Charme, Gardienne, Soins, Protection* , Temps*, Gardienne ; PC 1) jet de sauvegarde/sorts à +2, 5) protection/mal sur 3m, 9) mur de pierre ; RM repousse à 2 niveaux : LN 13 ; DV 6 . Chaman oui + hm. Dans l'ordre, voici l'explication de ces abréviations :
CR = score de caractéristique requis pour devenir prêtre de la divinité concernée. "Std" signifie standard, où une Sagesse de 9 ou plus est requise (comme pour un clerc)
AL = alignement des prêtres de cette divinité
AP = armes permises pour les prêtres de cette foi. Le code "Quelconque (masse 1)" signifie que toute arme peut être utilisée, mais que l'arme entre parenthèses doit être la première arme apprise (si vous utilisez les règles de compétences martiales) et sera utilisée de préférence à toute autre arme disponible par le prêtre à moins qu'elle ne soit particulièrement inappropriée (p.e. une dague contre des squelettes, une arme de mêlée alors qu'un combat par projectile est en cours). Ceci s'applique quand une divinité favorise un symbole ou une arme, mais pas de manière exclusive.
AR = restrictions d'armure pour les prêtres de cette divinité. Les codes suivants seront utilisés :

aucune = aucune armure n'est permise
cuir = seules les armures de cuir peuvent être portées
voleur = la cuir et la maille elfique peuvent être portées
maille = seule la cotte de mailles peut être portée
métal = les armures de métal peuvent être portées
quelconque = n'importe quelle armure peut être portée

Des cas spéciaux (les prêtres peuvent porter des armures magiques, des armures faites par des prêtres de la même foi ou même seulement les armures qu'ils sont capables de se confectionner eux mêmes) seront spécifiés dans la description du clergé de la divinité, puisque ceci est souvent un important aspect de la divinité et de sa race.
SI = Sphères d'influence auxquelles cette divinité donne accès. Une Sphère suivie d'un * indique un accès mineur. Une Sphère suivie de (inv.) signifie que seuls les sorts inversés de cette Sphère sont disponibles. Les nouvelles Sphères du Recueil de Magie (Chaos, Loi, Nombres, Pensée, Voyage, Temps, Guerre et Gardienne) sont inclues ici ; pour les MD n'utilisant pas ce supplément, ces Sphères peuvent être ignorées. De même, une Sphère élémentale sera parfois divisée (élémentaire (feu), élémentaire (eau et terre).), comme dans le Recueil de Magie. Dans ce cas, les MD peuvent facilement estimer quels sorts sont inclus dans cette description en jetant un rapide coup d'oeil â la liste élémentaire complète du GdM.
PC = pouvoirs conférés couramment aux prêtres (et seulement aux prêtres) par la divinité. Un nombre suivi d'un pouvoir indique le niveau auquel ce pouvoir devient disponible. Sauf indication contraire, ces pouvoirs peuvent être utilisés une fois par jour chacun. Par exemple, "5) protection contre le mal 3m, double durée" signifie qu'un prêtre de niveau 5 ou supérieur peut lancer une protection contre le mal sur 3m qui aura une durée double de la normale, et ce une fois par jour en plus de ses sorts normaux.
RM = le pouvoir de repousser ou de contrôle des morts vivants, comme décrit aux pages 79-80 du Guide du Maître. Quelques descriptions auront la forme "RM repousse à -2 niveaux », qui signifie que le prêtre a le pouvoir de repousser les morts-vivants -- et que dans ce cas, il les repousse comme un prêtre de deux niveaux de moins que le sien Ceci signifie qu'un prêtre de cette divinité au niveau 5 repousse les non-vivants comme un prêtre de niveau 3, alors qu'un prêtre de niveau 2 ne sera pas encore capable de les repousser. Les prêtres des divinités de la vie et de la mort ont les plus fortes influences sur les non-vivants, mais d'autres bénéficient d'influences plus limitées (p.e. divinités de la lumière et des ténèbres, de la terre et des endroits cachés) et ces différentes se traduisent par ces malus de niveaux dans le vade retro
LN = limite de niveau maximale pour les prêtres de cette divinité. On y trouve toujours le niveau le plus élevé possible (avec une Sagesse de 19 ou plus). Le maximum pour des prêtres ayant une Sagesse de 18 est de 1 en moins que ce chiffre, deux pour une Sagesse de 16 17, trois pour une Sagesse de 13- 14 et quatre pour ceux qui auraient une Sagesse inférieure. Comme les scores de Sagesse ne sont pas donnés dans les descriptions du Bestiaire Monstrueux, le MD aura besoin de quelques conseils pour déterminer la Sagesse des races de PNJ. L'intelligence donnée dans le Bestiaire Monstrueux est un bon guide ; les scores de Sagesse seront similaires Mais il y a beaucoup de variations dans toutes les races, et si le MD souhaite un prêtre esprit-follet avec une Sagesse de 18, il peut le faire. Les MD qui préfèrent des méthodes plus aléatoires lanceront 5d6, garderont les trois meilleurs et feront la somme (en respectant la Sagesse minimum des CR, ou un minimum de 9)
Chamans = s'il y a ou non des chamans ; ""hm"" signifie homme médecine

DV = dés de vies gagnés par les prêtres par niveau de lanceur de sorts acquis en plus de leur base raciale. Donc, ""d4" pour un clergé orque signifie que les prêtres gagnent 1d4/niveau quand ils dépassent le premier niveau de prêtre (les orques ont une base de 1 DV) Si une divinité â des chamans, il y a une courte description supplémentaire :
CR, AL, LN, DV, Autres.
CR, AL, LN, DV fonctionnent comme pour les prêtres. **Autres** reprend toutes les autres restrictions comme les armures et armes permises ; s'il n'y en a pas, ceci est omis.

Notez que toutes les divinités n'ont pas de prêtres . Certaines n'ont que des chamans, dans ce cas il y aura une description uniquement pour les chamans. Quelques divinités n'ont ni prêtres ni chamans et leur influence sur le Plan Primaire s'exprime par d'autres voies que par le truchement d'un clergé.

Les dieux des demi-humains

Introduction

Les races demi humaines forment le groupe le plus important dans les mondes du jeu ADV ANCED DUNGEONS & DRAGONS'. Ces races -- elfes, gnomes, nains, et petites gens n'ont aucune forme d'origine raciale commune, bien que beaucoup considèrent que les nains et les gnomes soient de proches parents. Toutefois, ce qui les unit est beaucoup plus fort que ce qui les oppose. Ils sont fréquemment confrontés aux mêmes ennemis, notamment et surtout les races gobelinoïdes. Ils se trouvent tous dans 1'ombre de la grouillante humanité, et ont dû faire face â la douloureuse nécessité de se mettre en relation avec elle. Seuls de toutes les races non humaines, leurs dieux ont le pouvoir de restaurer la vie â ceux qui sont tombés par le truchement de leurs prêtres. Les sorts de rappel à la vie et de résurrection sont connus seulement de ces prêtres et de ceux des humains Dernière chose, mais non des moindres, ils sont alliés au service du Bien ; bien qu'il y ait des brebis galeuses dans toutes les races, et alors que les elfes favorisent le Chaos et les autres la Loi, le gros de ces peuples est résolu â défendre les vertus et valeurs du Bien. Dans presque tous les mondes, ces races jouent un rôle pivot dans les conflits moraux qui ont inspiré le vrai héroïsme et les légendes.

Les mythes de création de ces races insistent sur l'occasion unique qu'ont saisi les dieux de l'humanité et ceux de leurs races en leur allouant de l'espace vital dans ces mondes qu'ils ont créés. Il y a des éons, quand les plus grands des anciens dieux créèrent les mondes, Moradin le forgeur d'âmes prit les montagnes pour les nains ; Corellon choisit les forêts et les bois pour les elfes ; Garl Brilledor les plaines rocailleuses et les champs de silex pour les gnomes ; et Yondalla choisit les prairies et les vallées fertiles pour les petites-gens. Les humains reçurent la permission de s'installer partout où ils pourraient trouver de quoi vivre et prospérer Les dieux acquiescèrent, et ce fut bien.

L'arrivée des conflits sur le monde est pratiquement toujours liée à celle de Gruumsh, le dieu orque, et des créatures déchues qui ont émergé des ténèbres du sous sol et des terres sous la surface Ici, les mythes des différentes races diffèrent et se teintent d'individualisme. Il est vrai que les elfes parlent d'avoir exilé ceux des leurs qui étaient maléfiques dans les profondeurs de la terre (l'origine des elfes noirs) et les nains ont des contes similaires relatant le bannissement de leurs frères tournés vers le mal (les duergar et derros). Ces deux races admettent la croissance de la corruption dans le coeur des plus stupides et prétentieux de leur race, et un bannissement de ces faux frères dans les ténèbres (spirituellement et littéralement). Mais les gnomes, par exemple, ont un ensemble de mythes totalement différent au sujet du monde souterrain, et se sentent fortement proches de leurs cousins gnomes des profondeurs, les svirfnebelins. Ils considèrent Callarduran Maindouce le dieu des svirfnebelin, comme un explorateur bénin des terres les plus profondes de sous la surface, un porteur de lumière plutôt qu'une force maléfique repoussée sous les territoires du soleil et de la verdure Donc. bien que les mythes raciaux de création soient similaires de monde en monde et de race en race, les demi humains ont certainement leurs propres mythes et légendes.

Le panthéon elfe

La race elfe considère toujours Corellon Larethian comme son créateur. Pour une race qui est si souvent raillée pour l'extrême douceur et la veulerie qu'on lui prête, on admet toujours qu'ils s'imposèrent par la guerre et la bataille. Le mythe archétypique conté et reconté aux jeunes elfes au long des bois et des millénaires est celui de la grande bataille entre Corellon et Gruumsh N'a-Qu'un-OEil, la terrible puissance première des dieux orques. De l'aube au crépuscule le combat fit rage sur le champ de bataille, alors que les passes de l'épée brillante de Corellon contraient les noirs et corrosifs nuages de la torche de Gruumsh et les vifs coups de son épieu. Alors que le jour s'évanouissait, Gruumsh commença â bénéficier des ténèbres qui arrivaient, et il semblait que Corellon était sur le point de périr. Finalement, comme le crépuscule tombait, Corellon fixa la lune, et des larmes coulèrent pour se mélanger â son sang alors qu'il réunit ses forces pour porter un coup final à l'orque trop confiant, lui tranchant le visage, détruisant l'œil gauche de Gruumsh (les mythes manquent souvent de logique sur ce point, Gruumsh est appelé N'a-Qu'un-OEil avant ce conflit ; mais les légendes sont si rarement cohérentes) Gruumsh poussa un cri d'agonie, et fut poursuivi par Corellon et forcé de chercher refuge dans les ténèbres. Le seigneur elfe triompha finalement. Dans certaines versions du mythe, Sehanine la déesse de la lune est citée comme alliée de Corellon, impuissante jusqu'à la tombée de la nuit, elle put ensuite distraire Gruumsh par ses illusions ; mais le plus souvent Corellon triomphe seul.

Corellon est aussi responsable du bannissement des elfes noirs (drows) de la surface du monde, après que la maléfique Lolth ait corrompu certains elfes. L'existence des drows est une source de honte pour les elfes de la surface, un modérateur â toute la fierté excessive qu'ils pourraient tirer de toutes leurs prouesses et talents. et un conte moral pour eux (beaucoup de contes elfes insistent sur le fait qu'une fierté démesurée pourrait les voir de nouveau corrompus). Le mal extérieur qui corrompt (Lolth) est sans pouvoir sans une infime source intérieure de corruption. Le triomphe de Corellon sur Lolth et le bannissement des drows prend place sous la forme d'une bataille épique dans la mythologie elfe. Alors que Corellon repoussait Lolth dans les profondeurs. les nuages noirs et obscurs générés par la reine araignée se dissipèrent de sur le champ de bataille et permirent au soleil de baigner les plaines jusque là assombries Les drows fuirent effrayés vers les terres maudites qu'ils habitent actuellement. Corellon est, pour sûr, un artiste et poète, un musicien et barde, et un patron de la magie; mais il est toujours le guerrier Les elfes n'oublient pas cela

Les autres divinités elfes sont toujours un groupe fortement lié dans la mythologie elfique. Les détails précis varient ; par exemple, parfois Sehanine est la compagne de Corellon, parfois elle est la soeur de Labelas Enoreth, dieu du temps, et fille de Corellon Mais le panthéon elfe est toujours harmonieux Tous les dieux et déesses, auxquels on fait référence sous le terme collectif de la Seldarine (un terme complexe dont la signification est approximativement "la confrérie des frères et soeurs des bois"), vivent ensemble â Arvandor, la " haute forêt", sur un des plans de l'Olympe. Ils sont considérés comme parents entre eux, bien que les détails puissent varier (comme dans l'exemple précité pour Sehanine) Habituellement, ils sont considérés comme étant les rejetons de Corellon, ou nés des archétypes/âmes élémentaires/esprits des bois et forêts. Les mythes elfes peuvent être complexes et subtils sur ce point. Dans au moins quelques versions, Hanali Celanil, déesse de l'amour et de la beauté, est considérée comme l'émergence de l'amour spirituel des anciens elfes pour leurs terres natales. Ainsi, un amour spirituel et transcendant est considéré comme l'origine d'une divinité de l'amour qui est physique esthétique aussi bien que spirituelle. Des croyances aussi sophistiquées sont typiques à la race elfe

Les divinités elfes sont des êtres inhabituels capables de se manifester comme êtres des deux sexes, et ont des traits distinctement androgynes. Ils sont toutefois généralement représentés dans l'art et la mythologie sous une forme au genre défini . donc Hanali et Sehanine sont presque toujours sous forme femelle, alors que Labelas est généralement mâle. Corellon, bien que masculin, est toujours représenté avec une frappante beauté androgyne (comme il convient pour les créateurs, qui incorporent les principes masculins et féminins).

Alors que bien des thèmes sont reflétés dans les panthéons elfes, ceux de la magie et de la nature prédominent. L'unité elfique dans la vie et la nature est tellement mise en avant que la frontière entre les elfes et leur environnement en devient floue Ainsi, Sashelas des Abîmes, dieu des mers, a la peau turquoise ; AErdriё Faenya est habituellement décrite comme ayant la carnation d'un bleu semblable aux cieux sur lesquels elle règne. Les nombreux déguisements d'Erevan Ilserë comprennent les arbres et plantes dans lesquels il se cache si fréquemment quand il prépare un méfait ou autre chose.

Les divinités et la théologie elfiques mettent toujours en avant la tolérance pour les autres créatures amicales et d'alignement bon, spécialement celles qui partagent les bois et forêts des elfes, et les divinités sylvaines et leurs peuples. De nouveau, ceci reflète l'amour des elfes pour

leurs terres, ainsi que leur nature chaotique bonne, respectant le droit â l'existence de chaque créature ainsi que l'opportunité de vivre une belle vie. Le panthéon détaillé là est large, mais on peut aussi y inclure Sashelas des Abîmes (dans les dieux des mers et des cieux) et, bien sûr, les très haïes puissances des drows, dont Lolth (parmi les dieux des profondeurs)

En résumé, la Seldarine s'occupe de la nature, la magie, la danse et le jeu, l'amour et la beauté, le temps, les événements célestes, les arts et artisanats, la comédie et les merveilles, le chaos et les méfaits. Quelques uns représentent la loi, les phénomènes souterrains, les conflits et la haine, les ténèbres, ou l'amour de la guerre. Prêtres : Notez qu'on attend de tous les prêtres des divinités elfes une vigilance â l'encontre des elfes noirs et des orques, et de bonnes dispositions envers les autres races sylvaines

Dieux des nains

Le panthéon nain a toujours à sa tète Moradin Forgeur d'Ames qui a martelé les corps des pères nains dans le fer et le mithril tirés du noyau même du monde. Moradin utilisa son gigantesque marteau magique pour mettre ces corps en forme, et alors qu'il soufflait sur ses créations pour les refroidir, les âmes des premiers nains apparurent sur le monde. Dans beaucoup de versions de ce mythe, les pères nains doivent ensuite se frayer un chemin du noyau du monde jusqu'aux montagnes, surmontant de nombreux dangers en chemin. Ces dangers sont généralement de terribles monstres et de grands périls physiques que les nains vainquent par force, combat et habilités plutôt que par ruse et malignité. Ces mythes primitifs sont totalement cohérents avec la manière dont la théologie naine met l'accent sur le pratique et le pragmatisme. Même les symboles sacrés utilisés par leurs clergés sont souvent des outils ou des armes et d'autres objets. Les nains n'ont absolument pas de place pour les arcanes ou le mystique dans leurs mythes, légendes et croyances.

Moradin est le dieu qui leur a appris les arts du travail du métal et de la forge Ce sont les arts de base de la race naine pour exploiter les richesses de leurs domaines sous les montagnes, et pour concevoir des objets qui leur permettront une exploration plus approfondie. La fabrication d'outils et d'armes fut enseignée aux pères nains par Moradin, qui veille encore sur ces activités (et bien des nains invoquent encore son nom quand ils arrivent â un point crucial de leur travail, comme par exemple la trempe du métal)~

C'est un paradoxe intéressant de constater qu'alors que les divinités elfes sont chaotiques, elles vivent en harmonie ; et que bien que la plupart du panthéon nain soit loyale, ils tendent â vivre séparément (Moradin et Berronar dans les Sept Cieux, Clangeddin en Arcadie, Vergadaïn et Dumathoïn sur le plan de l'Opposition Concordante, et ainsi de suite). Ceci peut être symbolique et refléter la soif de territoire et d'espace vital des nains ; tout comme les nains mortels explorent constamment de nouveaux terrains sous la surface. les divinités se sont elles aussi dispersées

Le panthéon nain est surtout masculin, et pour tout érudit qui prétendrait à l'égalité des femmes dans les sociétés naines, la déesse prédominante est celle du foyer, et femme de Moradin (quelques panthéons locaux comprennent aussi une déesse des soins). Ce sont des divinités très terre â terre, intéressées par la terre, les métaux et minéraux, la guerre (vu l'opposition constante des nains et des races souterraines gobelinoïdes et autres), l'artisanat, les tremblements de terre et volcans, la force physique, la protection des morts et la vénération des ancêtres. 11 y a peu de cas de divinItés naines gouvernant les mers, la végétation et l'agriculture, les phénomènes atmosphériques (pluie, nuages, étoiles, etc.), les bois et forêts, les animaux, la comédie et le plaisir, ou les connaissances arcaniques et mystiques (Dugmaren Brilletoge est unique sur ce point)

Une bizarrerie des divinités naines est que la plupart préfèrent quand cela est possible voir leur avatar apparaître sous une stature gigantesque ; jusqu'à 6mètresdehautencertainscas.Ceci a parfois été attribué â un grave complexe d'infériorité au sujet de leur taille. Ceci semble fort peu probable et reflète plutôt un sens exagéré de l'importance personnelle (et aussi, de manière plus pragmatique, une inspiration pour les nains en certaines occasions-- par exemple lorsque Clangeddin le dieu de la guerre apparaît en tant qu'avatar sur un champ de bataille !) Toutefois, il y a clairement des occasions dans lesquelles ce ne serait pas vraiment sage de faire apparaître un avatar de 6 mètres de haut (par exemple, lorsque celui ci est impliqué dans une longue série de passages souterrains au plafond de 2 mètres). Donc, deux caractéristiques sont données pour la taille de l'avatar-- la version exagérée et la version utilisée quand la divinité veut se fondre parmi les autres nains. Les caractéristiques physiques de l'avatar ne changent pas avec la taille; l'avatar peut changer la taille de son équipement, de ses armes, et sa taille propre en un round (temps requis pour le changement de taille). Le panthéon décrit ici est extensif mais les divinités dégénérées des duergars et derros, Laduguer et Diiriinka sont décrits parmi les dieux des profondeurs.

Prêtres : Tous les prêtres des divinités naines doivent rester vigilants à l'encontre des orques, demi-orques, gobelins, hobgobelins -- et ceci signifie généralement les combattre. Tous les prêtres nains doivent avoir comme valeur principale la notion de communauté dans la race naine.

Les divinités gnomes

Le panthéon gnome est petit, dominé par Garl Brilledor. Garl est supposé avoir amené les gnomes â la vie quand, explorant un complexe de cavernes, gouffres et de grottes étroites surplombant un complexe de collines calcaires, il approcha d'une caverne scellée que sa hache magique Arumdina avait détectée. Elle le chuchota â Garl, qui façonna une entrée dans la pierre pour pénétrer dans la caverne interdite. Regardant autour de lui, le dieu vit que le plafond et les murs étaient couverts de la brillance et de l'éclat de gemmes supérieures à tout ce qu'il avait vu jusqu'ici. Il arracha les gemmes des veines de minerai ou elles se trouvaient, et les polit â mains nues en soufflant dessus (la ressemblance de cette partie du mythe avec celle des nains est évidente, et il est étonnant de constater que ces races si souterraines associent l'âme à l'élément aérien et au souffle d'un dieu) Les gemmes se déployèrent entre les mains de Garl, et de petites formes en sortirent, tombèrent au sol et formèrent les premiers gnomes du monde. Dans certaines versions du mythe, une poignée des gnomes créés devinrent des svirfnebelins et d'autres furent entraînés par un courant ascendant pour former l'une ou l'autre des races sylvaines mineures. Souvent, la première réaction de Garl dans ces circonstances extraordinaires est de raconter aux gnomes une série de ses meilleures blagues. Malheureusement, les non gnomes découvrent toujours que ces blagues perdent tout leur sel à la traduction.

Garl à appris aux gnomes qu'ils ne sont pas une race puissante et forte (comme les nains) ou proche de la magie et de l'essence même de la vie (les elfes).Toutefois, ceci n'est pas une raison d'être dépendants. Les visages taciturnes des nains ne suggèrent pas que leurs prouesses les rendent heureux ; et la tristesse intemporelle de tant d'elfes confrontés â un monde passager n'est pas une chose que les gnomes souhaiteraient pour eux-mêmes. Au lieu de cela, Garl leur â appris la valeur du plaisir tiré d'un travail bien fait et leur a donné des talents de taille de gemmes et de forge égalés par nulle autre race. Aussi, il leur apprit les délices et l'inventivité de l'humour, des plaisanteries et des farces. La nature essentiellement bénigne de ces frasques est une part intégrale de l'alignement bon du dieu de ce peuple. Pour Garl, piéger un ennemi même s'il est traître et meurtrier -- est une dominance supérieure â celle de la force et de l'acier.

Beaucoup de versions du conte existent où Garl se laisse entraîner, apparemment ligoté et assommé, dans les lugubres cavernes de Kurtulmak, le dieu kobold, dans les Neufs Enfers. Après avoir enduré les très ennuyeuses menaces et les railleries répétitives de Kurtulmak, Garl commença un conte bizarre et ridicule que, malgré lui, Kurtulmak se mit à écouter (généralement parce que le conte parlait de Bahgtru, le fils de Gruumsh, avec lequel Kurtulmak avait un désaccord, ou pour une autre raison mettant en scène l'hostilité de Kurtulmak envers un dieu gobelinoïde). La description faite par Garl de la furie de Bahgtru pris au piège, et ses explosions de rage, firent s'écrouler Kurtulmak de rire -- et il réalisa alors que Garl mimait les actions de Bahgtru. Le dieu gnome s'était défait de ses liens (en fait, il avait seulement feint être attaché dès de départ). Kurtulmak s'en rendit compte trop tard ; car Garl sauta en l'air, sortit Arumdina d'un trou portable qu'il avait caché sur lui et trancha les piliers de pierre qui

soutenaient la caverne. Kurtulmak et son entourage furent piégés dans d'étouffants nuages de poussière de pierre et frappés par les rochers qui s'écroulaient. Garl flâna un peu, tordit le nez de Kurtulmak, et changea rapidement de plan. Les kobolds et gnomes ne se sont jamais remis de ce froid.

Les divinités gnomes ont fréquemment au moins un compagnon de voyage -- Garl Brilledor a sa hache de bataille intelligente, Baervan le gnome des forêts a Chiktikka le raton laveur, Segojan Hanteterre a un golem de pierre intelligent (bien que ceux que son avatar crée ne soient pas intelligents), et d'autres divinités gnomes peuvent voyager ensemble ou en compagnie d'une divinité non gnome d'une Sphère proche de la leur. Les contes mythiques de héros mettent presque toujours en scène le héros flanqué d'un compagnon pour toute la durée du voyage, ou recevant une aide importante (souvent sous la forme d'indices ou d'énigmes) d'un nombre de créatures bien disposées â son égard. Ceci reflète l'importance pour les gnomes de la compagnie et du partage avec des amis et compagnons fidèles, et de ceux avec lesquels ils partagent leur espace vital (notamment les nains et petites-gens) Tous les dieux gnomes sont masculins, mais contrairement à ceux des nains, ce n'est pas l'expression d'un quelconque machisme. Ils sont intelligents, rusés et sensibles, et sont des êtres affables à qui leur "image" importe beaucoup (et qui seraient très alarmés d'apprendre qu'ils sont rasoirs !). Le panthéon en général se préoccupe de la terre, la taille de gemmes et la forge, la protection et le gardiennage, les soins, la nature, le monde végétal et animal, les farces, les blagues et l'humour. Il est rare qu'ils se préoccupent de la violence et des conflits, de la divination et des connaissances arcaniques, de la Loi ou du Chaos. Le panthéon présenté ici ne comprend pas Callarduran Maindouce, dieu des svirfnebelins qui est repris parmi les dieux des profondeurs.

Prêtres : Tous les prêtres de divinités gnomes (comme ceux des nains) ont un devoir principal envers les communautés et spécialement leur défense par le truchement de leur vigilance. Bien que la haine des ennemis ne soit pas un trait du caractère gnome, tous les prêtres gnomes encourageront une forte antipathie â l'égard des kobolds.

Les dieux des petites-gens

Le panthéon des petites gens est généralement petit, et les distinctions entre les dieux sont parfois floues. Ils sont parfois repris sous le terme générique des "Enfants de Yondalla», et parfois des prêtres petites gens utilisent ce terme pour désigner leur propre clergé ou les petites-gens en général. Les petites gens sont la seule race demi-humaine â vénérer un créateur féminin â la tête de leur panthéon. Sous une variété de formes mythiques, Yondalla est la mère du petit peuple. Parfois, elle leur donne naissance, parfois elle les crée à partir des éléments disparates de la nature, ou (rarement) elle transforme une créature sylvaine seule et triste (un lutin dans une ou deux versions) en un petit homme, faisant de cette race sa création propre. Dans ce mythe inhabituel, Yondalla a autant besoin d'un peuple que cette créature mortelle et rejetée a besoin de la déesse. Quel que soit le mythe, les petites gens ont un lien physique profond avec Yondalla.

Yondalla aurait utilisé ses pouvoirs de persuasion pour obtenir les fertiles champs et prairies des pays habités par les petites gens. En complimentant Moradin sur son travail du métal, elle l'envoya chercher du mithril au coeur de la terre ; elle décrivit de ses mots mielleux les âmes-gemmes des premiers gnomes à Garl Brilledor et l'envoya les rechercher . Elle trouva un accord avec Corellon pour diviser les endroits verts et fertiles entre les elfes et les petites gens ; et en louant la versatilité des humains et de leurs dieux, elle les priva d'un endroit spécifique pour s'installer.

Yondalla pourvoit à tout, elle est une éternelle source fertile de protection pour son petit peuple. On peut douter qu'une autre divinité puisse être aimée autant qu'elle l'est par les petites gens, qui la considèrent comme la source de toutes les choses au monde leur étant bénéfiques et ils en voient beaucoup. Le confort, le plaisir, la sécurité, l'amitié, les compagnons et la protection sont tous des présents de Yondalla.

Toutefois la déesse a un aspect sombre et terrible en dépit de son alignement loyal bon Elle peut, d'un geste de la main, rendre la fertilité perdue à une terre ou une créature, faire fleurir les fleurs et pousser les récoltes mais elle peut prendre aussi facilement qu'elle donne 11 en faut beaucoup pour l'amener â ce point, mais si les foyers des petites gens sont menacés, elle est sans pitié. Les petites gens eux mêmes combattront avec une incroyable sauvagerie sans peur s'ils sont acculés dans leurs foyers et menacés de destruction. car de bien des manières ces foyers sont leur vie ; et en face d'une telle menace, Yondalla peut vieillir, flétrir et abattre aussi facilement qu'elle peut créer Peu d'êtres oseraient faire une grave offense â cette déesse

La plupart des puissantes divinités des petites gens sont féminines, et Sheela Peryroyl, la sage déesse de la nature, est la plus aimée après Yondalla elle même. Il est aussi notable que les divinités mâles tendent â se préoccuper d'aspects plus secondaires de la vie que les femelles; ce sont les femmes qui règnent sur le foyer et la terre, l'amitié et la confiance, les plantes et la nature. Aucune d'elles n'est agressive (Arvoreen, ce que les petites gens ont de plus proche d'un dieu de la guerre, s'occupe de la protection et de la défense, pas de la violence envers les autres) Les mythes héroïques des petites gens comportent souvent un sommet dramatique où un héros petit homme est forcé de se défendre lui et son foyer (et sa famille) contre une force apparemment invincible ; mais souvent le héros triomphe grâce à l'aide et aux cadeaux d'amis qu'il s'est fait grâce â sa générosité et sa volonté de partager dans les chapitres précédents de l'histoire. Les divinités des petites-gens mettent l'accent sur la nécessité de vivre en bonne entente avec son entourage ; "une maison heureuse a des voisins heureux" est un dicton des petites gens très prosaïque

Plus d'une divinité se préoccupe généralement d'un aspect de la vie des petites gens et de leur environnement, ce qui souligne l'unité de ce panthéon. Ceci est un important et puissant élément du panthéon, et les divinités travailleront souvent de concert ou enverront leurs avatars en groupe car elles ont des préoccupations communes. Même Brandobaris le dieu voleur qui part généralement chiper le moindre trésor qu'il aperçoit (ou se moquer d'une dryade pour le plaisir), est toujours prêt â travailler avec ses compagnons quand ils le désirent. Il n'y a pas de dissensions parmi ces dieux.

Le panthéon en général s'occupe des Sphères du foyer, de l'amitié, de la confiance, des plantes, de l'agriculture et de la nature, comme on l'a dit, mais aussi de la sécurité, de la jeunesse, du jeu et de l'humour, de la bonne chance, de la paix, de l'amour et de l'amitié. Les petites gens n'ont pas de divinités d'alignement mauvais, ou représentant la guerre, la souffrance, le feu ou l'eau, la mort violente, l'affrontement et (curieusement) l'artisanat. Les divinités petites gens des arcanes et des tendances occultes et mystiques sont notablement rares.

Prêtres : Tous les prêtres petites-gens ont un devoir principal dans la défense des foyers des petites gens. Ils tendront â passer beaucoup moins de temps en aventure que la plupart des prêtres des autres races demi humaines. On leur enjoint toujours d'être dans les meilleurs termes avec les prêtres des autres divinités petites-gens, et de leur fournir de la nourriture, un abri et une aide matérielle en cas de besoin, sans tenir compte des différences d'alignement.

Dieux elfes

Corellon Larethian (dieu supérieur)

Corellon Larethian est l'incarnation des plus hauts idéaux de la race elfique. « Il » est le créateur de la race elfe; ainsi que de tous les dieux elfes; il peut assumer la forme des deux sexes, mais apparaît généralement sous forme masculine. et est habituellement vénéré sous cette forme.

Corellon est un puissant dieu guerrier, qui protège ses précieuses créations de ses mains qui ont la grâce de celles d'un artiste ou d'un sculpteur -- et qui portent des armes d'une indicible puissance quand il revêt ses terrifiants gantelets de bataille. Vive et terrible, la force martiale de Corellon tranche avec sa voix douce et son apparence d'une beauté surnaturelle. La naissance des elfes, chanteurs et danseurs, habitants des endroits paisibles, suivit selon eux la terrible bataille où Corellon combattit Gruumsh N'a-Qu'un-OEil, le premier dieu orque. Les elfes naquirent du sang de Corellon, et ils ne l'oublieront jamais. De même, ils n'oublient pas le rôle de Corellon lors du bannissement de Lolth et des drows de la surface du monde ; et dans beaucoup de versions de cette bataille mythique, Corellon apprend aux elfes restants à maintenir une vigilance armée et magique contre tout retour de ces ténèbres bannies -- et aussi contre la perversion intérieure qui permit à Lolth de corrompre certains des elfes de la surface au temps des Anciens.

Corellon est souvent appelé <"protecteur et préservateur de ma vie" par un elfe en péril, ce qui reflète son rôle de gardien et veilleur pour ce peuple. Alors que d'autres divinités traduisent la joie, les délices et l'accomplissement des elfes, Corellon est un éternel gardien qui veille sur eux. Ce n'est que quand il est temps pour eux de quitter les mondes qu'il a aidé â créer qu'il confie ce gardiennage â Sehanine. Corellon ne dort ni ne se repose jamais. Son esprit vital coule de et vers les elfes et leurs terres. et alors que les elfes mortels s'endorment et rêvent, Corellon n'abandonne jamais sa garde Ceci le place en fort contraste avec Sehanine, son antithèse que les mythes décrivent comme sa compagne.

Toutefois, alors que Corellon veille sur les terres des elfes, il est éternellement ouvert à l'apprentissage. C'est un paradoxe typiquement elfique qu'un dieu si versé dans les arts et l'artisanat, et si sage, ait toujours â apprendre des mortels. Le conte mythique de Lafarallinn et Corellon est une excellente illustration de cet aspect du dieu. La puissance de Corellon renforce son authentique humilité, et cette humilité est une des sources de sa puissance.

Le rôle de Corellon en tant qu'homme d'art et artisan est enraciné dans son amour de la vie, de la croissance et de l'abondance. Les créations artistiques de Corellon ont habituellement une place prééminente dans la mythologie elfe, et elles ont généralement des propriétés de croissance et d'émergence. Corellon crée des labyrinthes magiques dans les bois qui révèlent leurs secrets â ceux qui sont guidés lorsqu'ils les explorent, des sculptures vivantes d'eau pure, des "illusions" d'air et de vapeur qui révèlent la connaissance, et bien plus.

Comment jouer son rôle : Corellon veille particulièrement aux frontières des terres des elfes. Ses avatars parcourent les terres elfiques et leurs frontières, souvent déguisés (fréquemment en une des races sylvaines mineures), et observent les actions des prêtres et artisans. Les présages sont révélées sous la forme d'étoiles filantes, par cristallomancie, inspirations soudaines et un sentiment de force physique avertissant le prêtre de l'imminence d'un danger inattendu.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb (tout elfe non maléfique) ; ZdC magie, arts et artisanats, musique, guerre ; SY croissant de lune

Avatar de Corellon (guerrier 19, mage 20, prêtre 10)

L'avatar de Corellon prend la forme d'un elfe mâle d'une beauté et d'une grâce extraterrestres, ou d'apparence androgyne. Il paraît fort, mais surtout vif et agile, doué d'une incroyable vitesse de réaction. L'avatar apparaît toujours vêtu d'une cape bleu azur, et d'une large amulette autour du cou qui représente un croissant de lune dans un large cercle. Il a accès â toutes les Sphères de prêtre (mais n'utilise jamais les formes inversées des sorts), et â toutes les Ecoles de mage.

For21	Dex 23	Con 19
Int 22	Sag 21	Cha 23
VD 24	T M(210)	RM 70%
CA -5	DV 20	PV 160
#AT2	TAC0 3	Dg 3d 10+5 (épée) +9

Attaques et défenses spéciales : L'avatar ne peut être affecté par aucun sort de paralysie, immobilisation ou toile ou autre sort empêchant un mouvement libre. Il est immunisé aux soins inversés et aux absorption d'énergie, ainsi qu'à toute forme magique de contrôle de l'esprit (charme personne, réceptacle magique, domination...) L'avatar porte une épée longue +5qui inflige 4d 1 0 de dégâts par round â toute autre personne la saisissant (le double pour les gobelinoïdes). L'avatar de Corellon utilise un arc long +5 qui ne rate jamais â une portée de moins de 1 ,5 km (si la cible est visible), et toute flèche tirée de cet arc inflige 2d 10 de dégâts. L'avatar porte généralement un talisman de pure sainteté. une baguette de froid et une statuette de cristal qui lui permet d'invoquer 1d4 élémentaux de l'air de 16 DV â son service pour 2d4 tours chaque jour.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Corellon se doivent d'être les leaders des communautés elfes de plusieurs manières. Ils ont un rôle prééminent dans le développement de leurs talents de combat, et leur enseignement, de la magie, et des arts et artisanats (un prêtre est censé se spécialiser dans au moins un art ou artisanat). Ils doivent servir de médiateurs dans toutes les disputes, et maintenir de bonnes relations avec les prêtres des autres divinités elfes et sylvaines.

Obligations et pouvoirs : CR For 11 Int 11 ; AL cb ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Astrale*, Chaos*, Charme, Combat, Création, Garde, Soins, Nécromancie, Protection, Conjuration*, Soleil, Pensée*, Guerre. Vigilance ; PC 1) +2 au Charisme envers les autres elfes 5) +2 aux jets de sauvegarde/poison, réussite automatique contre les venins d'araignée 9) les gobelinoïdes font leurs jets de sauvegarde contre les sorts de ce prêtre â -2 ; RM repousse ; LN 16 ; DV d8 ; Chamans oui

Chamans : CR Std ; AL N'importe quel bon ; LN 7 ; DV d4

Sehanine (Archelune) déesse intermédiaire)

Bien que le symbole de Corellon Larethian soit un croissant de lune, c'est la déesse Sehanine que les elfes identifient le plus à la lune (spécialement la pleine lune). En tant que déesse de la lune, Sehanine est celle qui gouverne les divinations, les présages et ce qui est considéré comme "la magie subtile" --illusions. magie élémentaire (de l'air), altérations. et ainsi de suite. Elle est aussi une protectrice contre la folie.

Le second rôle de Sehanine est partagé avec Labelas Enoreth, dieu du temps Labelas a octroyé la longévité aux elfes, et il veille au déroulement de leur vie ; mais Sehanine veille sur le passage des esprits des elfes en dehors du monde, et elle est donc une protectrice des morts. Elle est aussi une gardienne et elle guide ces elfes qui ont fait leur temps sous leur forme mortelle, et qui veulent quitter le monde rassurant qu'ils

connaissent pour un lointain refuge. Ces terres sont jalousement protégées des étrangers, notamment par les puissantes illusions de Sehanine. Dans les Royaumes Oubliés, le pays de l'Eternelle Rencontre est entouré par les illusions de Sehanine ; dans d'autres mondes, on trouve toujours un endroit similaire, fût ce une île en mer, une nuage flottant, ou une terre brumeuse à demi enfouie dans un autre monde. Sehanine veille sur les longs voyages, physiques et spirituels. Dans les cultures elfes qui proclament la réalité de la réincarnation, elle travaille avec Corellon â guider les esprits vers la meilleure réincarnation possible.

Quand vient pour un elfe le temps de quitter les terres ordinaires des mortels, il est courant que l'individu passe de longs moments de rêve éveillé. Le moment exact ou ceci se produit est inconnu des elfes, même des prêtres de Sehanine C'est généralement évident pour les autres elfes lorsque quelqu'un subit ce changement, mais deux passages clés sont définitifs. Premièrement. Sehanine envoie â l'elfe une vision de l'endroit où il doit commencer son voyage pour quitter ce monde (et le guide ensuite par des intuitions). Deuxièmement, dans le cristallin de l'elfe apparaît un croissant opaque révélateur, "l'Archelune" du nom honorifique de Sehanine. Quand un elfe d'une grande Sagesse et très accompli doit faire ce voyage, la pleine lune sera marquée d'un Archelune. Exceptionnellement, à ce moment, d'autres elfes rejoindront dans une transe celui qui est sur le point de partir, et partageront ses souvenirs et sa connaissance dans une communion télépathique directe.

Comment jouer son rôle : Sehanine se préoccupe rarement personnellement de ce qui se produit sur le Plan Primaire, excepté la toile d'illusions autour des retraites secrètes des elfes, et le guidage des elfes vers ces retraites. Ces présages sont habituellement donnés par rêves et rêves éveillés, et si elle octroie des pouvoirs inhabituels à ses serviteurs, cela met toujours en scène "un état altéré de perception" -- le pouvoir est reçu dans un état de transe, le sort ne peut être lancé que sur ceux qui dansent en transe, etc.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb, nb (tout elfe non maléfique); ZdC mysticisme, rêves, lointains voyages, mort, transcendance ; SY pleine lune avec "archelune"

Avatar de Sehanine (Illusionniste 21)

L'avatar de Sehanine prend la forme d'une elfe qui est â la fois jeune et vieille. qui porte une robe diaphane flottante formée de rayons de lune légers mais presque solides. Parfois, des gouttes de lumière tombent de sa robe et forment de petites mares sur le sol (une par tour); si on en met rapidement une en bouteille, elle devient une *potion d'invisibilité.*

For 15	Dex 18	Con 16
Int 18	Sag21	Cha 20
VD24 v 48	T M (1 50)	RM 40%
CA -4	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d6+2 (bâton)

Attaques/défenses spéciales : Quiconque regarde l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde/sorts â 2 ou tomber dans un sommeil profond pour 1 d4 tours. Sa robe compte comme une cape éclipsante et elle transporte des baguettes de changement de forme et de paralysie. Elle peut lancer un puissant sort de sommeil trois fois par jour sur un groupe de créatures à moins de 40 mètres (jusqu'à 100 DV ; jet de sauvegarde/sorts â -4 pour annuler l'effet). L'avatar dispose de l'infravision sur la même portée que la vision normale, et n'est affectée par aucun sort permettant d'aveugler. L'avatar de Sehanine peut lancer vision faussée â volonté sur une créature â moins de 40 m (jet de sauvegarde/sorts â 4 pour éviter l'effet). Les jets de sauvegarde contres les sorts d'illusion/fantasme de l'avatar se font avec un malus de -2 (cumulatif aux jets de sauvegarde que pourraient avoir des sorts individuels). L'avatar de Sehanine est immunisé â tous les sorts d'illusion/fantasme. Elle n'emploie son bâton +2 que si elle le doit, préférant utiliser ses sorts, baguettes et pouvoirs innés pour vaincre ses ennemis si elle est forcée de combattre.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Sehanine protègent les morts, doivent combattre les créatures non-mortes, organisent les rites funéraires et sont aussi médiums. Ils aident â la préparation du voyage vers les terres mystiques des elfes, mais ne fournissent pas de guidance lors du voyage même (ceci est fait par révélations intuitives provenant de Sehanine elle-même). Retrouver les arcanes perdues et la connaissance magique, spécialement s'il s'agit d'illusions et/ou de fantasmes est un devoir principal des prêtres aventuriers de ce culte.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 13 Int 11 ; AL cb, nb ; AP arc et flèches, javeline, bâton, faux, fronde, lance-pierres (fustibale) ; RA quelconque ; SI Générale, Astrale, Charme, Divination, Garde, Soins, Nécromancie, Protection, Pensée*, Voyageurs, Vigilance* ; PC 1) +2 aux jets de sauvegardes/mort magique . 3) infravision sur40 m 5) clair d'étoiles . 7) rayon de lune ; 9) rêve (l/sem) ; RM repousse ; LN 16; DV dé . Chamans oui

Chamans : CR Sag 10 ; AL n'importe quel bon ; LN 7 ; DV d4

AErdrië Faenya (déesse intermédiaire)

AErdrië Faenya est la déesse elfique de l'air et de l'eau. Amenant la pluie, elle est vénérée comme une source de fertilité. Elle est toutefois perçue comme une déesse distante, et le fait qu'elle soit aussi vénérée par certains aarakocras (ainsi que sa tendance définitivement neutre pour ce qui est de l'alignement) diminue légèrement la force de dévotion de certains elfes pour elle. La déesse se délecte de 1a, liberté dans les cieux, la musique des instruments â vent et (quelquefois) de fortes et violentes tempêtes d'éclairs. Elle apprécie tous les volatiles, les aarakocras et lammasus.

Comment jouer son rôle : AErdrië est rarement directement impliquée dans la vie des elfes Elle s'identifie aux impulsions trop chaotiques, l'amour extrême de la liberté, et pourra donc aider des elfes oppressés par des créatures loyales. Elle donne rarement des présages â ses prêtres, et quand elle le fait, ils sont toujours sous forme de vents chuchotants.

Caractéristiques : AL cb (en) ; ALF en, cb, nb, n ; ZdC air, climat, volatiles ; SY nuage avec une silhouette d'oiseau

Avatar d'AErdrië (druide 16)

L'avatar d'AErdrië est une mince et grande elfe â la peau bleue azurée, des cheveux et sourcils emplumés et de grandes ailes. Ses plumes changent constamment de couleur (bleu, vert, faune, blanc). La moitié inférieure de son corps â partir des hanches s'évanouit en tourbillons de brume et elle semble ne jamais toucher le sol. Elle peut utiliser les sorts des Sphères permises au druide, et la Sphère du soleil.

For 12	Dex 19	Con 15
Int 18	Sag I8	Cha 18
VDv48	T M (180)	RM 35%
CA 2	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d10+10(bâtonnet)ou4d4

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé au tir de projectiles et aucun volatile ne l'attaquera. Elle peut provoquer un souffle de vent de 4d4de dégâts sur une créature â 40 m â volonté, ou utiliser un bâtonnet chargé électriquement en mêlée. Elle peut invoquer un élémental de l'air de 24 DV pour la servir pendant6tours et ce, 2 fois par jour, et 3d4aigles géants pour 6 tours 2 fois/jour. Elle annule tout vol magique â volonté dans un rayon de 40 m.

Devoirs du clergé

L'exploration et le maintien de bonnes relations avec les races de volatiles (p.e. aigles géants et aarakkocras) sont un devoir principal. Le développement de talents musicaux sur des instruments à vent et l'acquisition d'aides magiques au vol sont aussi importants

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL cb, en ; AP sarbacane, arc et flèches légères, dard, bâton, fustibale ; RA cuir. maille elfique ; SI Générale, Animale, Charme*, Élémentale (Air), Soins*, Protection, Invocation *, Soleil, Voyageurs, Climat . PC 3) chute de plume 5) vol9) invoquer 1d4 aigles géants2/semaine 1 2) invoquer élémental de l'air 16DV 2/semaine (doit être lancé en vol) ; RM non ; LN 16 ; Chamans non.

Erevan Ileserë (dieu intermédiaire)

Erevan est une divinité versatile et imprévisible spécialisée dans le changement de forme. Il aime les bois et porte toujours du vert sur lui, mais il est aussi un dieu des voleurs et roublards, et a une faiblesse marquée pour le vin fin. Erevan est vénéré par quelques membres des petites races sylvaines, comme les esprits-follets et pixies C'est un dieu voleur par certains aspects, mais Erevan est totalement imprévisible il adore tout simplement s'amuser aux dépends d'autrui.

Comment jouer son rôle : Erevan fait sa propre loi, mais il devient très dangereux si des races sylvaines et/ou de faibles groupes d'elfes sont menacés ; il étend sa protection aux petits et aux faibles. Ses présages sont souvent des suites de petits malheurs, la perte suivie des retrouvailles de petits objets de valeur, et ainsi de suite

Caractéristiques : AL en ; ALF en ; ZdC espièglerie, changement, roublards ; SY étoile nova aux rayons asymétriques.

Avatar d'Erevan (mage 12, voleur 18)

L'avatar d'Erevan est d'apparence variable ; il peut changer sa taille de 2,5 cm â 1 ,8 m (et son équipement suit). Il peut aussi presque tout changer à son apparence grâce â ses sorts. Il choisit souvent d'apparaître comme un pixie, esprit follet ou lutin. Il utilise des sorts des Ecoles d'Abjuration, Altération, Enchantement/Charme et illusion/Fantasme

For 16	Dex 20	Con 16
Int 19	Sag 17	Cha 19
VD 24	T variable	Rm 35%
CA -3	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d8+4 (épée longue) + 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut invoquer jusqu'à 10 petites créatures sylvaines qui le serviront 3 tours. 1 /jour Il peut utiliser chaos à volonté, et changer tout obfet de forme (généralement en jouet) 3/jour. Il peut devenir un arbre à volonté. Son épée longue +4 peut ouvrir toute serrure, porte ou barrière au toucher (comme le sort d'ouverture). L'avatar porte toujours un objet magique "perturbateur" comme un carillon d'immense faim ou une trompe de destruction.

Devoirs du clergé

Les prêtres d'Erevan sont totalement imprévisibles. Ils ont donc des "devoirs"" minimums, s'opposent â tout type d'intérêt pour une chose particulière, et adorent enfreindre les règles de la loi, fâcher les gens puissants, et généralement engendrer le chaos autour d'eux.

Obligations et pouvoirs : CR Int 1 3 ou Dex 1 3 ; AL en ; AP comme voleurs ; RA cuir, maille elfique ; SI Générale, Chaos, Charme, Création, Garde, Soins*, Protection*, Invocation*, Pensée* ; PC 1) +2 à tous jets de sauvegarde/sorts provenant de créatures loyales 3) +5°70 à 1 d6 talents de voleur si biclassé 7) changement d'apparence 2/four 9) détection faussée, non détection . RM non ; LN 16 ; DV d6 . Chamans oui

Chamans : CR Std ; AL cb, en, n ; LN 5 ; DV d4

Fenmarel Mestarine (dieu mineur)

Fenmarel est une sorte de proscrit parmi les divinités elfes, rôdant sur le plan des Limbes alors qu'il a sa maison sur l'Olympe -- autant par choix que suite à la pression que les autres dieux elfes exercent sur lui, à dire vrai. Fenmarel est l'éternel étranger, un dieu solitaire. Il hait la race drow et combat aux côtés des autres dieux elfes contre Lolth et son peuple, mais se préoccupe des elfes qui ont été coupés de leur peuple et qui vivent en retrait ou dans la nature sauvage en groupe ruraux "peu civilisés". Il est leur maître et protecteur, silencieux et subtil, leur apprenant l'art du camouflage, de la duperie et du secret. Il n'a pas de prêtres, seulement des chamans (qui n'ont pas de pouvoirs spéciaux).

Comment jouer son rôle : Fenmarel envoie fréquemment ses avatars patrouiller â proximité des elfes habitant des bois en voie de disparition, et autres environnements similaires, un peu comme Corellon dans des zones plus vastes. Il offre des présages et avertissements des menaces â ses chamans par leurs rituels de divination (utilisant des feuilles, os d'animaux, bâtonnets et ainsi de suite).

Caractéristiques : AL cn (cb) ; ALF n'importe quel non mauvais (elfes) ; ZdC elfes sauvages, boucs émissaires ; SY paire d'yeux elfes dans les ténèbres.

Avatar de Fenmarel (prêtre 12, voleur 12)

L'avatar de Fenmarel est un elfe vêtu de feuilles et 1ambeaux de vêtements, avec une peau de couleur semblable â l'environnement (généralement, brun-vert). portant des tatouages. Il utilise des sorts des Sphères de ses chamans, et de la conjuration.

For 16	Dex 20	Con 15
Int 1 7	Sag 16	Cha 16
VD 24 v 36 n 1 8	T M (1 50)	RM 30%
CA 1	DV I2	PV 96
#AT 1	TAC0 9	Dg 1 d4+4 (dague) + 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Fenmarel passe toujours sans traces, et utilise invisibilité améliorée â volonté. Il peut lancer enchevêtrement l/tour, porte végétale 3/jour et croissance végétale 3/jour. Tout sort de détection a 50°%0 de chances d'échouer à son encontre. Il utilise une dague de venin +4 et porte un collier de projectiles.

Devoirs des chamans

Espionner, acquérir des compétences utiles en extérieur et apprendre la préparation et l'utilisation des poisons sont des choses courantes parmi les chamans de Fenmarel. Ils doivent enseigner aux plus jeunes et à la communauté ces talents, ainsi que le camouflage et l'art de se cacher.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL nb, cb, en ; AP toutes ; RA cuir ou équivalent ; SI Générale, Animale, Chaos, Charme, Elémentaires (toutes), Garde, Soins, Nécromancie*, Plante, Protection, Soleil, Climat; PC 1) pister comme rôdeurs de même niveau, se cacher dans 1'ombre 1 5%/niveau, seulement en environnement rural ; RM non ; LN 7; DV d6 ; Chamans seulement.

Hanali Celanil (déesse intermédiaire)

Hanali est l'incarnation elfe de la romance, de la beauté et de l'amour. Elle a une fontaine de cristal d'une taille immense qu'elle ne partage qu'avec Aphrodite la déesse, et lègue occasionnellement un peu de ses eaux à ses prêtres supérieurs comme filtres d'amour. Hanali est vénérée par de nombreux elfes et demi elfes en honneur de l'amour qui a uni leurs parents. Hanali est un être d'une beauté intemporelle et de nature bénigne, pardonnant les transgressions mineures, et adorant récompenser ses fidèles méritants en leur faisant rencontrer un amour inattendu.

Comment jouer son rôle : Hanali aime â voir la croissance de l'amour parmi les elfes, et son avatar agira souvent secrètement pour protéger de jeunes amants. Ses présages apparaissent sous forme de visions et rêves, mais aussi comme la soudaine es spectaculaire éclosion de fleurs, une abondance de fertilité naturelle, et la guidance de ses prêtres vers des endroits de beauté naturelle vierge.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb (tout elfe non maléfique) ; ZdC amour romantique, beauté ; SY coeur d'or.

Avatar d'Hanali (prêtre 16, mage 12)

L'avatar d'Hanali apparaît comme une très belle jeune fille elfe, vêtue d'une courte jupe ou robe blanche et dorée, et toujours nu-pieds avec des bracelets d'oraux chevilles et des bagues aux orteils. Elle utilise des sorts des Sphères permises â ses prêtres, et de toutes les Écoles de magie.

For 15	Dex 19	Con 18
Int 19	Sag 19	Cha 24
VD 24	T M (1 68)	RM 40%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 0	TAC0 n/a	Dg n/a

Attaques/défenses spéciales : Tout être à moins de 20 mètres de l'avatar d'Hanali doit faire un jets de sauvegarde/sorts à 4 chaque round (-8 pour les mâles) ou être charmé en permanence et incapable de l'attaquer Elle est immunisée aux armes qui ne sont pas au moins +2. Elle peut lancer porte dimensionnelle â volonté. L'avatar â un anneau d'invisibilité et porte un philtre d'amour.

Devoirs du clergé

Les prêtres d'Hanali président aux mariages et cérémonies de rite de passage pour les jeunes elfes. Ils doivent cultiver de beaux jardins, amasser des collections personnelles (ou collectives pour un temple) de gemmes, sculptures de cristal, etc. Ils doivent toujours être finement habillés. Il n'y a pas d'obligation au mariage, car Hanali se préoccupe de l'amour, et pas du mariage. Ils doivent toujours donner abri et secours aux jeunes amants.

Obligations et pouvoirs : CR Cha 1 3 . AI cb ; AP arc et flèche, filet, masse, attrape coquin, bâton, fronde ; RA cuir, maille elfique ; SI Générale, Charme, Création, Garde, Soins, Nécromancie, Plantes, Protection, Soleil, Vigilance*, Climat* ; PC 1) amitié3) charme personne (du sexe opposé) 7) Cha augmenté â 16 (+ 1 si déjà 16) 10) brasse des philtres d'amour 1 /semaine ; RM repousse â -2 niveaux ; LN 1 6 ; DV d6; Chamans oui.

Chamans : CR Cha 10 ; AL cb, nb ; LN 7 ; Dv d4 ; Autres ; restriction d'armes comme prêtre.

Labelas Enoreth (dieu intermédiaire)

Labelas Enoreth est le dieu qui a conféré la longévité aux créatures de Corellon lors de leur création. C'est Labelas qui a décrété que le visage des elfes ne serait pas marqué par le passage du temps, et son culte est donc en bon termes avec celui d'Hanali. De plus, Labelas coopère avec Sehanine pour veiller sur le déroulement de la vie des elfes, et leur croissance au delà des royaumes mortels. Labelas est aussi un dieu philosophe, un professeur et instructeur patient.

Comment jouer son rôle : Labelas se préoccupe des changements transgénérationnels. et de la croissance de la connaissance et de la sagesse parmi les elfes ; il s'implique donc rarement directement dans la vie des individus Ses présages prennent la forme de signes et événements subtils cachés ou ambivalents, ne facilitant pas la tâche de ses prêtres dans l'interprétation de ces signes

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb (tout elfe non mauvais) ; ZdC temps, longévité ; SY soleil couchant

Avatar de Labelas (mage 1 2 druide 16)

Labelas peut apparaître masculin ou féminin, mais a toujours des cheveux d'argent et des yeux gris. 11 porte des robes aux teintes pâles de vert, bleu, blanc et gris. L'avatar lance des sorts des Sphères druidiques (et aussi des Nombres du Soleil, de la Pensée et du Temps) et des Ecoles de mage

For 15	Dex 19	Con 17
Int 20	Sag 21	Cha 17
VD24	T M (180)	RM 45%
CA 1	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 15	Dg 1 d6+ 1 (bâton)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunise A tout sort qui ralentirait ses mouvements (lenteur immobilisation paralysie, arrêt du temps. etc) et aux sorts de la Sphère du Temps Le regard de l'avatar peut placer un être par round en stase temporelle pour aussi longtemps que

Labelas le désire (jets de sauvegarde/sorts à 4 pour annuler) Son contact vieilli les êtres jusqu'à 40 années (pas de jets de sauvegarde un être ne peut être affecté deux fois dans sa vie) Toutes les créatures hostiles à l avatar dans un rayon de 40 m sont automatiquement sous l'effet de lenteur (pas de jets etc sauvegarde) Labelas utilise son humble bâton + 1 si nécessaire

Devoirs du clergé

Les prêtres de Labelas sonmt des philosophes et professeurs responsables de léducation êtes jeunes. et doivent répandre et acquérir des connaissances Ils rédigent aussi des livres dhistoire et chroniques

Obligations et pouvoirs : CR Sag l2, Int 11 ; AL cb ; AI' masse, dague couteau bâton fronde fustibale ; RA maille elfique. cuir ; SI Générale Animale Astrale Charme Divination Soins-, Nombres, Plantes, Protection Pensée Temps Clinmat' PC 1) +2/jets de sauvegarde contre sorts empêchant ou gênant le déplacement 5) hâte ou lenteur')) vieillissement .a la moitié de la vitesse normale . RM non ; LN 16 ; DV d6 Chamans non

Solonor Thelandira (dieu intermédiaire)

Solonor Thelandira est le dieu elfe de la chasse, des archers et de la survie en milieu hostile Sous ce dernier aspect, il est vénéré par de nombreux guerriers elfes, en plus des rôdeurs, chasseurs et hommes des bois. Solonor a son intérêt principal dans la conservation de la nature, l'équilibre entre les terres exploitées et cultivées d un côté et les terres sauvages laissées en jachère de l'autre. Ses talents d'archers sont connus pour être supérieurs â ceux de tout être

Comment louer son rôle : Solonor, comme Corellon et Fenmarel, veille sur les frontières des terres elfiques et peut fournir de l'aide à de forts et hardis guerriers et chasseurs piégés en territoire hostile Les présages de ce dieu prennent toujours la forme de phénomènes naturels ; vols d'oiseaux inhabituels, animaux sauvages au comportement étrange, et aussi le bris soudain des cordes d'arc ou de brindilles dans la forêt.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb tout (elfe non maléfique) ZdC archers, chasse ; SY flèche d'argent â l'empennage vert

Avatar de Solonor (rôdeur 1 5, druide 12)

L'avatar de Solonor apparaît comme un elfe mâle fort et noueux vêtu d'une grande cape représentant des elfes vivants, à la recherche d'aventure et de mal à détruire. L'avatar dispose de toutes les Sphères de sorts permises aux druides (plus celle du Soleil).

For 18/76	Dex 20	Con 19
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 24	T M (198)	RM 30%
CA 3	DV 18	PV 144
#AT2	TAC0 5	Dg 1d8+5 (flèche)

Attaques/défenses spéciales : L avatar dispose d'invisibilité renforcée â volonté dans les bois et forêts et est immunisé à tout tir de flèches 11 utilise un arc long +5qui quadruple les portées normales, et peut créer deux flèches meurtrières par jour (pour tout type de créature désiré) L'avatar porte un collier d'adaptation et *des bottes aux pas multiples*

Devoirs du clergé

Les prêtres de Solonor doivent conserver un équilibre naturel entre la chasse et la cueillette dans la nature sauvage, et l'intégrité de cette même nature. Ce sont des chasseurs et ils subviennent aux besoins de la communauté dans les terres les plus reculées Ils peuvent aussi présider aux cérémonies d'initiation à la vie adulte, surtout dans des contrées elfiques moins "civilisées".

Obligations et pouvoirs : CR Dex 1 5 Con 10 ; AL cb . AP tous arcs et flèches, dagues, couteau, épée longue épieu ; RA cuir, ou maille elfique rendue silencieuse (voir le Manuel Complet du Voleur, p 1 01); SI Générale, Animale Elémentaire (toutes), Soins", Nécromancie' Plantes. Soleil Climat ; PC 1) + 1 au toucher avec tous arcs 3) parler avec les animaux 2/jour 7) +2 au toucher avec tous arcs et épieux lancés 9) + 1 Dex ou Con ; RM non ; LN 16 ; DV d8 ; Chamans oui

Chamans : CR Dex 13 ; AL cb. nb en ; LN 5 ; DV d6

Lafarallinn (héros elfe)

La légende de Lafarallinn est un mythe archétypique raconté sous bien des formes, et c'est avant tout un conte moral. Il ne reflète pas la puissance martiale, bien que Lafarallinn ait un rôle de protecteur. Il donne un rôle primordial à l'art et à l'artisanat en tant que chemins vers le développement spirituel, et c'est surtout une légende de sagesse enseignée par les dieux aux elfes mortels -- et inversement. C'est un mythe inhabituel, car ni les prouesses physiques ni l'intelligence du héros ne sont ses caractéristiques principales.

Lafarallinn est représenté comme un puissant rôdeur elfe, qui longuement protégé les frontières elfiques dans les temps anciens où les elfes étaient pourchassés par de nombreux ennemis, jadis quand un mal extraterrestre rôdait encore sur le Plan Primaire. Le jeune elfe adopta comme premier principe qu'appliquer les préceptes du Bien signifiait combattre le Mal. Si ce n'est pas bon, cela doit périr afin que le Bien triomphe, ainsi pensait le jeune elfe. Et il passait le Mal par le fil de son épée, sans rémission. Muni d'un anneau magique qui détectait immanquablement le mal, le rôdeur s'estimait virtuellement parfait dans sa quête de la destruction du Mal.

Corellon observa le coeur de cet elfe et y vit un manque de pitié. Il décida alors de donner une leçon â ce mortel ; cruelle, mais le dieu estima qu'aucune diatribe morale n'aurait pu toucher un tel coeur. Lafarallinn se reposait dans une taverne entre deux aventures, et une jeune voleuse elfe lui chaparda sa bourse alors qu'il était en train de souper. Il la poursuivit dans les ruelles sombres, la rattrapa après qu'elle ait chu. son souffle coupé par une maladie qui lui rongeait les poumons. Son anneau brillait. il sortit son épée pour abattre la jeune malfrat. Mais sa main resta levée, et alors qu'il fixait ses yeux sombres, dilatés par la peur d'une mort imminente. Corellon donna à Lafarallinn une vision du coeur de la jeune fille. Le rôdeur y vit la cruauté et la brutalité de son enfance, la cruauté de ses pairs, l'indifférence de ses parents. Les sordides conditions de son éducation ; et le dieu fit prendre pitié au mortel de ce qu'elle n'aurait pu éviter de devenir. Et, alors que les mains du rôdeur s'avançaient pour toucher son visage, Corellon tira un peu de la maladie qui rongeait son corps vers ces mains. Lafarallinn pleura, ramassa le fragile corps de la fille et le mena aux soigneurs, utilisant la
bourse récupérée pour payer les soins.

Leur aide fut sans effet. La fille fut consumée par une maladie tenace, et Lafarallinn se retrouva seul avec son amour pour elle. Ses mains infirmes ne lui permettaient plus de lever une épée. Ensuite, l'avatar de Corellon lui apparut et lui conta la leçon qu'il venait de lui donner ; que l'amour et la pitié séparent le bien du mal, et étaient auparavant absents de son coeur. Lafarallinn s'écroula et regretta, mais trop tard, ses destructions passées. Il pria alors Hanali Celanil pour le pardon et des soins, mais la déesse ne pouvait contrer les actions de Corellon, et ses larmes furent inutiles.

Bien des années plus tard, Corellon lui-même quittait un conclave de bardes qu'il avait secrètement observé, quand il rencontra une per sonne voûtée, encapuchonnée et discrète qui s'en retournait dans la pénombre. Quelque chose interpella Corellon, et alors qu'il hésitait, une intuition fit retirer sa capuche â l'homme qui se tourna vers Corellon. Lafarallinn, maintenant dans la fleur de l'âge reconnut le dieu, et tira silencieusement un sac de soie de ses vêtements. Du sac, il tira de ses mains tordues une statuette de la fille qu'il avait aimée et la montra au dieu, des larmes plein les yeux. Corellon inspecta le coeur de l'elfe et vit les années de travail concrétisées par la statuette, et la douleur constante due aux mains handicapées de l'elfe. Durant des années, Lafarallinn avait enduré son tourment, maintenant une inébranlable concentration sur cette statuette que son amour le motivait à sculpter.

Corellon en fut humilié. Sa leçon avait été bien apprise, et on la lui apprenait maintenant. Le dieu réalisa qu'il n'avait montré au mortel nulle pitié ou considération pour ses efforts ; il n'avait pas une fois regardé si Lafarallinn avait appris les vertus que Corellon avait cherché à lui enseigner. Prenant doucement ses mains, Corellon demanda â Hanali de le soigner comme elle l'avait désiré ; et posant doucement la main sur le front de Lafarallinn il enleva tout souvenir de ces années de douleur. Lafarallinn, en vieillissant, devint un grand prêtre servant à la fois Corellon et Hanali, et un artiste et sculpteur hors pair parmi les elfes. Quand son temps vint de quitter les terres des mortels, le mythe dit qu'il prit son armure et ses armes et, aidé par Corellon, partit dans les Abysses réclamer l'âme de son amour perdu. Avec la bénédiction de Corellon, les deux âmes partirent se reposer dans l'Olympe.

Ce conte a un côté sentimental, comme beaucoup de mythes elfes; mais il met l'accent sur la valeur de toute vie, la nécessité pour le bon d'être vigilant face â ses propres défauts. Il montre aussi le manque total de distance de Corellon face â ses créations.

Comment jouer son rôle : Lafarallinn peut apparaître comme "avatar" en tant que guide spirituel. et comme un guerrier puissant ; ses dernières actions, son voyage dans les Abysses, sont une revalorisation de ses talents de guerrier de haut niveau. Il est reconnaissable à son anneau d'argent et opale qui détecte infailliblement le mal â40 mètres Il protège les elfes sans cesse -- et les met en garde contre le besoin de protéger les vertus personnelles.

Avatar de Lafarallinn (rôdeur 19, prêtre 16)

For 18/92	Dex 16	Con 17
Int 17	Sag 20	Cha 16
VD 12	T M (180)	RM 15°70
CA 2	PV94	AL cb
#AT 5/2	TAC0 base 0	Dg 1 d8+3 (épée longue) +5

Attaques/défenses spéciales : Lafarallinn porte une maille elfique +5 et une épée longue +3 avec le pouvoir de lame sanglante. Il est immunisé aux maladies, à la paralysie, aux soins inversés, aux absorption d'énergie et â la mort magique. En plus de son anneau de détection du mal, il porte une amulette lui permettant de soigner les blessures graves, neutraliser le poison. et soigner les maladies (2/jour chaque). Il a un bonus au toucher de +4 contre les orques.

Dieux des nains

Moradin (dieu supérieur)

Moradin est le dieu créateur de la race naine. Dieu d'une force formidable, ses armes et objets, qu'il créa lui même, sont inutilisables par des êtres mortels, et même par la plupart des autres divinités (Clangeddin, le dieu de la guerre est une exception). Moradin est un dieu de pierre et de roc, de feu et de métal ; un sévère et inflexible défenseur du peuple nain qu'il a créé, et des principes de la loi et du bien.

Moradin est considéré dans beaucoup de mythes de création nains comme incarné â partir de roc, de pierre et de métal, avec une âme éternellement présente sous la forme du feu. Ce même feu alimentait les forges sur lesquelles Moradin créa les nains, et dans certains mythes, il souffle du feu sur les nains pour leur conférer la vie. Pour cette raison, des forges brûlent toujours dans les temples de Moradin. Si le feu devait venir à s'éteindre, et les prêtres feront tout pour l'éviter, le temple devrait être démonté pierre par pierre et être entièrement reconstruit et re-consacré, généralement â un autre endroit.

Moradin est une divinité physique suprême. Il est la force et la volonté incarnés. Ses armes, armures et outils sont presque des extensions de cette incarnation Moradin se déplace dans le roc solide â volonté et, dans les Sept Cieux, Moradin habite une vaste montagne dont nulle autre divinité ne connaît les secrets (â l'exception peut être de Dumathoïn qui en a une vague idée). Les nains murmurent que les pierres taillées et la facture de la demeure de Moradin surpassent de très loin les plus beaux chefs d'oeuvre qu'ils peuvent espérer réaliser un jour. Mais faire de leur mieux est une forme d'hommage de base â leur créateur, et un tel travail ne sera jamais bâclé

Moradin règne sévèrement sur les nains. Il est celui qui a banni les derros, les duergars et leurs dieux peureux (du moins les nains les voient-ils comme tels), les martelant de son marteau, éloignant les divinités en pleurs de son royaume alors que ses avatars repoussaient les races errantes hors des terres des nains. Moradin est un juge sévère et dur mais juste ; il juge les nains sur leurs accomplissements. Peu importe à Moradin qu'un nain ait bon coeur, bien que ceci soit nécessaire pour qu'il l'accepte comme appartenant â son peuple, c'est généralement la qualité des entreprises du nain qui attire l'attention du dieu. Les nains ont beaucoup de versions du proverbe : "Le travail est le pain des âmes nobles"'.

Comment jouer son rôle : Moradin n'envoie pas souvent un avatar sur le Plan Primaire, car les nains doivent obtenir par leur propre travail leur place sur ce monde et leur salut. Les nains ne reçoivent une telle aide que quand ils sont par exemple attaqués par une force immensément surnuméraire, mais avant la bataille, Moradin leur donnera des aides telles que des sorts de force à des guerriers méritants. Les présages de Moradin sont souvent des avertissements, fréquemment convoyés par le bris soudain d'un objet en cours de fabrication (généralement une arme).

Caractéristiques : AL nb, ALF lb (tout nain non maléfique) ; ZdC création, forge, artisanat, guerre ; SY marteau et enclume

Avatar de Moradin (guerrier 20, prêtre 12)

L'avatar de Moradin apparaît comme un nain mâle au visage sévère, et puissamment musclé, spécialement sur le haut du corps, et avec de longs cheveux et une barbe noirs. Il porte toujours une armure de plates de bataille, un grand bouclier et un marteau de guerre. Il utilise des sorts de prêtre de toutes les Sphères.

For 22	Dex 16	Con 21
Int 19	Sag18	Cha 20
VD 12	T M (1 50) G (600)	RM 70%
CA 6	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 4	Dg 3d6+5 (marteau) + 10

Attaques/défenses spéciales : L'avatar ne peut être blessé par des armes de métal forgé, et est immunisé aux attaques de pétrification et paralysie. Si l'avatar part par changement de plan en ayant été forcé de quitter le combat, une aire de 6 mètres autour de point de départ est englobée dans un vortex de pierres et rocs tourbillonnants (4d10 de dégâts, sans jets de sauvegarde). L'avatar peut lancer peau de pierre à volonté, emprisonnement 3/jour au toucher, et aussi bannissement 3/jour. Il porte un marteau de guerre +5, une armure de plates de bataille +5 et un bouclier +2.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Moradin s'occupent de l'avancement de la race naine dans tous les aspects de la vie, la fondation de nouveaux royaumes et clans, un grand nombre de cérémonies formelles (mariages, consécration des forges, temples et autres bâtiments, couronnement des monarques. etc.) et de l'éducation des jeunes, spécialement de leur apprentissage de l'histoire. Ils maintiennent des archives généalogiques et historiques, en coopération avec les prêtres de Berronar. Partir à l'aventure est encouragé dans le clergé, mais seulement pour des aventures servant directement les intérêts de la race naine. Les prêtres de Moradin ne peuvent utiliser que les armes qu'ils ont aidé à forger et à travailler. Même des armes "courantes" ainsi conçues sont considérées comme + 1 pour savoir quelles créatures elles affectent (mais elles n'ont pas de bonus au toucher ou aux dégâts)

Obligations et pouvoirs : CR For 1 3 ; AL nb ; AP toutes, mais voir texte (marteau de guerre particulièrement) ; RA toutes armures de métal ; SI Générale, Combat, Création, Divination*, Élémentale (terre, feu), Garde, Soins, Loi, Nécromancie, Protection, Guerre, Vigilance ; PC 1) +2 Cha pour autres nains 5) +2 toucher avec marteau de guerre 9) prière, la résistance â la magie des ennemis n'annule pas l'effet, ld3 pv de dégâts soignés pour tous les nains dans l'aire d'effet â la fin de la durée du sort ; RM repousse ; LN 14 DV d8 . Chamans oui

Chamans : CE For 1 0 . AL lb, In, nb ; LN 6 ; Dv d6 ; marteau de guerre première compétence en armes, doit porter une armure métallique.

Berronar Purargent (Déesse intermédiaire)

Berronar est la femme de Moradin, une défenseuse/protectrice qui est aussi la divinité naine des soins. Elle veille sur les affaires du foyer, mais n'est pas une ménagère passive. Sa protection s'étend â toute la civilisation naine, et elle tient des registres et archives des accomplissements des nains. Berronar est pleine de pitié et généreuse ; une boucle des cheveux d'un avatar, coupée, se changera en or durant la nuit, et vaut de 2.000 â8.000 po. Très rarement, elle fera un tel cadeau à un pauvre mais méritant clan nain. Elle gouverne aussi les mariages et fiançailles, son symbole étant repris dans la coutume naine d'échanger un anneau avec ceux pour lesquels on éprouve une profonde confiance et de l'amour

Comment jouer son rôle : Berronar envoie souvent un avatar défendre des clans nains menacés, spécialement par des événements hors de leur contrôle. Ses présages ont un effet suggestif sur ses prêtres, des illusions qui se révèlent être vraies (un endroit, un objet symbolique, etc.)

Caractéristiques : AL lb, ALF lb (tout nain bon); ZdC sécurité, vérité, foyer, soins ; SY deux anneaux d'argent

Avatar de Berronar (paladin 14, prêtre 12)

L'avatar de Berronar prend la forme d'une puissante naine à la barbe tressée en quatre, portant une cotte de mailles. Elle peut utiliser les sorts des mêmes Sphères que ses prêtres, plus de la Conjuration.

For 18/50	Dex 16	Con 19
Int 16	Sag 19	Cha 19
VD 12	T M (1 50) G (540)	RM 40%
CA 2	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 5	Dg 1 d6+4 (masse) +3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar porte une cotte de mailles +5, et utilise une masse +4qui tue tous les voleurs mauvais et tous ceux qui vivent de leurs meurtres (assassins, mercenaires) â moins qu'ils ne réussissent un jet de sauvegarde/mort magique â 4. Elle porte deux anneaux d'argent, un qui lui permet de détecter les mensonges automatiquement â 9 m et l'autre annulant tous les talents de voleurs dans les9 m (jets de sauvegarde/sorts â -2â chaque round pour utiliser des talents de voleur)

Devoirs du clergé

Les prêtres de Berronar sont les gardiens et protecteurs des clans nains et maintiennent des registres des légendes et des histoires des familles. Ils doivent aussi soigner les nains malades et blessés ou aider ceux qui sont dans le besoin.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; Al lb ; AP hache de bataille, massue, arbalète, masse (principalement), morgenstern ; RA toutes ; SI Générale, Animale* , Charme*, Combat, Création, Divination, Elémentaire (terre), Garde, Soins, Loi, Nécromancie, Protection, Vigilance ; PC 1) tous les sorts de protection sont lancés comme si le prêtre avait 4 niveaux de plus 5) détection des mensonges 9) lancer un sort de mur (force, pierre, fer) ; RM repousse â 4 niveaux ; LN 1 4 ; DV d6 . Chamans oui

Chamans : CR Std ; AL lb, nb ; LN 5 ; Dv d3+ 1

Clangeddin Barbedargent (dieu intermédiaire)

Clangeddin est le père de la Bataille, le général qui mène le front sur le champ de bataille. Il se préoccupe de la guerre comme mode de vie, fort différemment de Moradin â ce point de vue. "La guerre est la plus belle heure de la race naine" est le dicton de ce dieu et de ses prêtres. C'est une divinité stricte et éthique, toutefois, qui ne supporte ni tricheries ni tromperies. Le triomphe doit s'obtenir par la valeur et la bravoure, et Clangeddin est prompt â humilier ceux qui vainquent par des voies de couards ou par la tromperie. Il abhorre la couardise ; Clangeddin ne se retire jamais d'un combat, quels que soient les événements.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Clangeddin n'est pas étranger aux champs de batailles du Plan Primaire. Il apparaît sur les champs des batailles majeures et épiques, et combat en chantant des chansons entraînantes qui remontent le moral des guerriers nains Clangeddin s'ennuie rarement avec la subtilité des présages, mais quand il en envoie, ils vous prennent littéralement "aux tripes" (secousses sismiques, chutes de rocs, et "sang de la terre" du liquide rouge coulant d'une veine de minerai nouvellement découverte).

Caractéristiques : AL lb . , ALF lb ; ZdC batailles ; SY deux haches de bataille croisées.

Avatar de Clangeddin (guerrier 20, mage 9)

L'avatar de Clangeddin apparaît comme un anguleux guerrier chauve à la barbe d'argent dans la fleur de l'âge avec des haches de batailles appariées, puissant et toujours souriant Il dédaigne l'utilisation des sorts

For 22	Dex 15	Con 19
Int 16	Sag 16	Cha 17
VD 12	T M (150) G (540)	RM 40%
CA - 1	DV 18	PV 144
#AT4	TAC0 3	Dg [ld8+4(hache)+10] x 2

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Clangeddin peut toucher toute arme de métal et l'enchanter à +2 pendant 1 tour et peut réparer toute armure de métal au toucher. Il porte deux haches de bataille +4 en mithril et porte deux coup avec chacune par round. Il porte une cotte de mailles +5en acier. Les géants l'attaquent avec un malus de 4 même sous sa forme gigantesque (qu'il prend toujours en bataille).

Devoirs du clergé

Les prêtres de Clangeddin sont généralement guerriers/prêtres et forment une caste de guerriers d'élite dans de nombreux clans. Ils luttent pour maintenir cette position, et s'entraînent dur physiquement. Ils se préparent constamment pour la guerre, physiquement, tactiquement et en récoltant des ressources Ils doivent attaquer les géants des collines autant que possible.

Obligations et pouvoirs : CR For I 5 ; AL lb ; AP toutes (hache de bataille principalement) ; RA toutes armures métalliques (pas de boucliers) . SI Générale, Charme* , Combat, Elémentaire (terre)* , Garde, Soins*, Loi, Protection, Guerre, Vigilance* ; PC 1) injonction 2/jour en combat 5) force (ajoute 1 d8comme un guerrier) 9) peut utiliser un coup de hache de bataille faisant triples dégâts par jour ; RM non ; LN 14; DV d8; Chamans non.

Dugmaren Brilletoge (dieu mineur)

Dugmaren est un dieu errant dans le panthéon nain. C'est l'incarnation du principe chaotique de l'explorateur, et ses intérêts concernent l'inconnu. C'est un acquéreur invétéré de connaissances "inutiles», un expérimentateur et un bricoleur. quelqu'un qui favorise la connaissance pour elle même plutôt que pour une quelconque utilité. Il rôde sur le plan de l'Opposition Concordante, bien qu'il s'aventure aussi sur les plans de l'Olympe, les Champs Elysée et les Paradis jumeaux. Dugmaren est souvent considéré comme étant un enfant de Moradin, un élément chaotique issu de la sévère loyauté de son père, et trop gâté par sa mère Berronar. Dugmaren est une divinité bénigne, inquisitrice, gaie et optimiste ; il est toléré dans le loyal panthéon nain car ses inventions et innovations ont des aspects indubitablement créatifs.

Comment jouer son rôle : Dugmaren enverra parfois un avatar pour agir comme guide invisible pour des sages nains et des voyageurs, les protégeant dans leurs recherches et leur fournissant des indices pour trouver la connaissance. Il offre aussi des présages cryptiques sous forme de charades, puzzles, et objets "impossibles».

Caractéristiques : AL cb (nb) ; ALF nb, cb (érudits nains) ; ZdC études, découverte, invention ; SY livre ouvert.

Avatar de Dugmaren (voleur 8, barde 14)

Dugmaren apparaît comme un vieux nain avec des yeux pétillants bleu-verts, légèrement voûté. portant une cape d'un bleu vif Il porte toujours une collection de livres avec lui. En tant que barde. il utilise la magie de toutes les Ecoles, souvent d'une manière expérimentale, voire aléatoire.

For 13	Dex 18	Con 15
Int19	Sag 19	Cha 16
VD 12	T M (1 50)	RM 20%
CA -1	DV 14	PV 112
#AT 1	TAC0 7	Dg 2d4+2 (épée large)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar a un jet de sauvegarde de 2 contre tout sorts affectant l'esprit (illusions et fantasmes, oubli, réceptacle magique, etc.) Il porte une cape éclipsante et utilise une épée large +4 qui peut lancer débilité mentale 2 fois par jour.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Dugmaren voyagent énormément et essaient d'ouvrir leur esprit, spécialement dans des recherches scolaires. Ils doivent cultiver l'esprit de recherche parmi les jeunes. La récupération de connaissances perdues ou arcaniques est une tâche primordiale.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 13 Int 10 ; AI cb, nb, n. en ; AP hache (toutes), arc et flèches, épée large. arbalète, dague, coutelas, fronde ; SI Générale, Astrale, Chaos*, Charme, Création*, Divination, Garde, Soins*, Nombres, Protection, Pensée, Vigilance ; PC 1) gain d'un langage supplémentaire par deux niveaux gagnés3) augure?) divination 10) communion l/semaine ; RM non ; LN 14 . DV d6 ; Chamans non

Dumathoïn (dieu intermédiaire)

Dumathoïn est connu comme le « gardien des secrets sous la montagne », et il cache les secrets de la terre jusqu'à ce que des nains diligents soient prêts à être guidés jusqu'à eux. Il place des veines de métal là où il estime qu'elle bénéficieront le plus â ses fidèles quand elles seront découvertes. Il veille à la sécurité des mineurs et assume un rôle spécial en tant que protecteur des nains des montagnes. Ceux qui le vénèrent ont souvent une petite gemme en poche, dans l'espoir d'attirer son attention.

Comment jouer son rôle : Dumathoïn agit souvent par le placement direct de ressources métalliques pour les nains, mais il s'assure que seuls les plus diligents les trouveront. Il recourt rarement â l'envoi d'un avatar comme guide ou protecteur, â moins que des nains en cours d'exploration ne soient confrontés â des dangers qu'ils n'auraient pu anticiper. Les présages prennent la forme de grondements souterrains, et le déblocage soudain d'obstacles.

Caractéristiques : AL n (ln) ; ALF tous ; ZdC mines, nains des montagnes, exploration souterraine ; SY gemmes â l'intérieur d'une montagne.

Avatar de Dumathoïn (guerrier 16, prêtre 10)

L'avatar de Dumathoïn apparaît comme un nain avec une carrure d'armoire à glace, avec des cheveux et une barbe en pierre grise sculptée, une peau brun terre et des yeux brillant d'un éclat argenté. Il peut utiliser des sorts de toutes les Sphères permises à ses prêtres.

For 19	Dex 15	Con 20
Int18	Sag 19	Cha 15
VD9 f9	T M (168) G (540)	RM40%
CA -2	DV 16	PV128
#AT2	TAC0 5	Dg ld6+6 (maillet) +?

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Dumathoïn peut voir dans le roc solide â 40 mètres, utilise tous les sorts de mage basés sur la pierre/terre/métal comme s'il était mage de niveau 22 (et est lui-même immunisé à ces sorts), et peut invoquer ld6 élémentaires de terre de 16 DV â ses ordres pour 1 2 tours, une fois par jour. 1K utilise un immense maillet +5 fait de magma solidifié.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Dumathoïn supervisent souvent les opérations minières, et s'occupent de la sécurité en sous sol. Ils sont chargés de retrouver les trésors enfouis sans être trop vénaux, ni détruire les beautés des royaumes souterrains. Ils négocient aussi avec d'autres races souterraines non hostiles, pour éviter la surexploitation des ressources du sous sol

Obligations et pouvoirs : CR Con 12 ; AL In, nn ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Combat*, Création, Divination*, Elémentaires (terre, feu), Soins*. Protection, Voyageurs*, Vigilance ; PC 1) peau de pierre 5) façonnage de la pierre 9) détection des gemmes en sous sol, 1 tour, 20 mètres ; RM non ; LN 14. DV d8 ; Chamans oui

Chamans : CR Con 9 ; AL n, ln, lb, nb ; LN 5 ; DV d6

Muamman Duathal (dieu mineur)

Muamman est le protecteur des aventuriers, voyageurs, '<expatriés>, dans les communautés mixtes ou non naines, et de tous ces nains qui voyagent ou vivent loin des terres natales des nains. Il a un culte florissant dans ces mondes ou bien des nains sont devenus citadins, et pourrait évoluer en dieu intermédiaire. Son aspect secondaire est unique chez les nains : c'est un dieu de la foudre, qu'il utilise comme présage. Il est en bons termes avec Dugmaren, et le thème du voyage en quête de connaissances est commun à ces deux dieux.

Comment jouer son rôle : Muamman envoie occasionnellement son avatar comme guide, ou pour mettre en garde les nains citadins de problèmes dans leurs terres natales. Le plus souvent, il envoie des présages sous forme d'éclairs. tassement des pistes, chutes soudaines de rochers, ou par divination des prêtres avec un jeu de cailloux (le signe d'un poing est courant).

Caractéristiques : AL nb ; ALF tout nain non maléfique ; ZdC promeneurs, '<expatriés» ; SY masse tenue par un poing en gantelets.

Avatar de Muamman (rôdeur 14, prêtre 9)

L'avatar de Muamman est un nain marqué par le temps et assez commun, habillé très ordinairement. Il utilise les sorts des listes de ses prêtres.

For 18/65	Dex 17	Con 18
Int18	Sag 17	Cha 15
VD 12	T M (1 50) G (360)	RM 20%
CA - 1	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 7	Dg 1 d6+4 (masse)+4

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut utiliser clignotement, porte dimensionnelle et passage sans trace 3/jour et a une action libre naturelle. Il peut marcher sur l'eau à volonté et lancer appel de la foudre, ainsi qu'un éclair de 10 DV 2/jour chaque. Muamman porte une massue +4qui lance lumière quand Muamman le souhaite, d'une légère lueur à un rayon de6mètres. Il peut créer un bâton + 1 par jour, qui est parfois donné comme cadeau â un nain voyageur solitaire ou harcelé.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Muamman établissent des points de rencontre le long de routes et de complexes de tunnels et en extérieur, ils entretiennent les voies principales ainsi que les chemins et passes de montagnes. Ce clergé est fortement voyageur et aventurier. Les prêtres ont un rôle important dans beaucoup de communautés urbaines de nains expatriés.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL nb ., AP toutes (masse ou bâton principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Animale*. Charme, Combat*, Création, Divination, Elémentaire (air*, terre, eau*). Garde, Soins*, Plantes*, Protection, Conjuration*, Soleil*, Voyageurs, Climat* ; PC 1) action libre 5) hâte, sans vieillissement 7) éclair de 6DV 9) orientation l/semaine, double durée ; RM non ; LN 14 ; DV d6 ; Chamans non.

Vergadaïn (dieu intermédiaire)

Vergadaïn est la divinité patronne des marchands nains et de la plupart des voleurs nains non mauvais (certains diront que c'est la même chose). Il est parfois aussi poète, mais pas stupide ; il peut évaluer les trésors parfaitement, et a le talent d'un grand escroc. Il utilisera toute ruse ne causant pas de mal pour arriver â ses fins. Il adore sa magnifique collection d'objets d'art et de joailleries, dans sa maison sur le plan de l'Opposition Concordante. Comment louer son rôle : Vergadaïn peut envoyer un avatar chercher un trésor pour qu'il ne tombe pas entre de mauvaises mains, ou guider ses prêtres vers ce trésor. Ses présages sont des runes de malchance, de fausses pièces s'accumulant dans la bourse de quelqu'un, un serpent laissé dans un sac (un symbole d'un des trucs les plus vils de Vergadaïn), et des découvertes heureuses et inattendues.

Caractéristiques : AL n (en) ; ALF quelconque ; ZdC richesses, chance ; SY pièce d'or (circulaire).

Avatar de Vergadaïn (voleur 14, barde 16)

L'avatar de Vergadaïn est vêtu de cuir jaune et brun, et de tissu sur lequel il porte une maille dorée. Il est beau, soigné, et porte beaucoup e joyaux d'or. Ses sorts proviennent de toutes les Ecoles de magie.

For 18/30	Dex 19	Con 16
Int 18	Sag 16	Cha 18
VD 15	T variable	RM 30%
CA -4	DV 17	PV 136
#AT 1	TAC0 5	Dg 2d4+4 (épée large) +3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut utiliser invisibilité à volonté et double illusoire 1/jour, et détecter l'invisible à volonté dans un rayon de 1 2 mètres. Il peut aussi lancer silence sur 5 mètres 3/jour. Son épée large +4détecte les trésors â6 m, et le collier magique qu'il porte lui permet de varier sa taille entre 2,5 et 450 cm (et ses possessions se modifient de même) ; il n'est utilisable que par Vergadaïn

Devoirs du clergé

Les prêtres de Vergadaïn incluent des prêtres/voleurs (au choix du MD). Ils encouragent le commerce avec d'autres races-- mais toujours au bénéfice des nains. Ils ne volent jamais d'autres nains, mais la « part de Vergadaïn » peut être prélevée â d'autres races sans leur permission. Le clergé est censé avoir des richesses personnelles, et entretenir des temples d'un style flamboyant. Il est permis aux prêtres et fidèles de cacher leur foi occasionnellement, car peu de gens connaissant bien ce culte sont heureux de faire des affaires avec eux.

Obligations et pouvoirs : CR Dex 1 2ou Int 1 2 ; AL n, en ; AP comme voleurs ; RA cuir ou maille ; SI Générale, Charme, Création, Divination*, Garde, Soins*, Protection, Temps*, Voyageurs* ; PC 1) + 1 Cha auprès des autres nains 5) invisibilité 7) moquerie envers une créature loyale 9) connaître la valeur des choses à +- 5% ; RM non ; LN 14 ; DV d6 ;Chamans non.

Abbathor (dieu intermédiaire)

Abbathor incarne le principe de la vénalité qui est la majeure faiblesse de la race naine. Il a une soif insatiable de trésors, et surtout d'or. Il est toléré par les autres dieux car il s'est rendu utile lors des batailles épiques du passé, mais nul ne lui fait confiance. Berronar déteste sa duplicité, et Dumathoïn cache ses trésors de sa vue, à sa grande colère. Il reste dans sa caverne couverte d'or dans l'Hadès, toujours attentif â de nouveaux trésors.

Comment jouer son rôle : Abbathor envoie des avatars prendre les trésors, comme Vergadaïn -- mais contrairement â celui ci, Abbathor utilise tous les moyens, peu importe s'ils sont mauvais, pour arriver à ses fins. Il tuera rien que pour un trésor, et il peut être dépassé par sa soif d'or. Ses présages aux prêtres et voleurs maléfiques sont typiquement malfaisants, comme des gemmes se brisant, le déchire ment d'un sac d'or, ou la disparition d'un trésor ("parti chez Abbathor" est l'expression naine pour dire qu'un trésor est perdu.)

Caractéristiques : AL nm ; ALF tout nain maléfique ; ZdC vénalité; SY dague incrustée de gemmes

Avatar d'Abbathor (mage 12, voleur 16)

L'avatar d'Abbathor apparaît toujours comme un grand nain vêtu de cuir et de fourrures, gras et aux yeux porcins avec une peau cireuse. Il lance des sorts de toutes les Ecoles de magie sauf 1Ilusion/Fantasme.

For 18/00	Dex 15	Con I9

Int 17	Sag 16	Cha8
VD 12	T G (240)	RM 40%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1 d4+4 (dague) +6

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut rendre envieux des êtres vivants à 9 mètres, l/jour durant I tour ; toutes les créatures affectées feront un jet de sauvegarde/sorts ou voudront s'approprier par force l'objet ayant le plus de valeur qu'ils peuvent voir (et protéger leurs propres objets de valeurs). L'avatar d'Abbathor porte une dague finement travaillée +4 qui détecte les métaux précieux â6 mètres. Son armure est une cuir +4et son bouclier peut lancer cécité sur une créature par round à 9 mètres (jets de sauvegarde/sorts â 6 pour annuler, -3 si la cible regardait ailleurs).

Devoirs du clergé

Le clergé d'Abbathor s'oppose secrètement â celui de Dumathoïn et d'une manière moindre â celui de Berronar. Ils doivent amasser des trésors et les sacrifier à Abbathor. Une minorité sont prêtres/voleurs (au choix du MD), mais ils volent rarement les autres nains â moins d'être certains de ne pas être observés.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL n'importe quel mauvais ; AP comme voleurs ; RA toutes ; SI Charme, Générale. Combat, Création*, Divination*, Garde, Conjuration, Soleil (inv.) ; PC 3) détecter les gemmes cachées â 3 m, durée 1 tour 5) ténèbres 5 m 9) créer une envie de trésors â 3 m (comme ci dessus) ; RM contrôle â -4 niveaux ; LN 14; DV d6 . Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL n'importe quel mauvais, n ; LN 5 ; DV d4.

Gnarldan Écudacier (héros nain)

La légende de Gnarldan Ecudacier prend bien des formes, et illustre de nombreux thèmes communs des mythes nains. Les noms et endroits changent de monde en monde, ainsi que la nature exacte des ennemis et dangers rencontrés, mais les thèmes communs restent d'une version à l'autre.

Le père de Gnarldan était chef d'un clan nain qui survivait dans une région difficile, offrant peu de ressources De plus en plus, les nains étaient harassés par une horde de trolls géants monstrueux, â la peau plus épaisse que de la pierre, qui résistait même au feu que les nains leur avaient lancé. Le père de Gnarldan fut abattu par l'immense chef des trolls, laissant le clan sans autre guerrier fort et proche de l'extinction. Gnarldan revêtit l'armure et le bouclier de son père, malgré son jeune âge, et pria Moradin de lui offrir un signe pour la sauvegarde du clan, en échange de sa propre vie. Le dieu entendit, et mena Gnarldan dans des caves plus profondes que tout ce que les nains avaient déjà exploré. Là, le jeune nain trouva une riche veine d'adamantine, assez pour faire beaucoup d'armes ; mais il savait que ceci ne suffirait pas. Il pria alors Moradin une fois de plus, alors qu'il extrayait un étrange fragment de métal en forme d'épieu.

Cette fois, Gnarldan suivit un présage en rêve qui le mena â une vaste caverne où un immense serpent (on parle parfois d'un dragon rouge) résidait dans un lac de feu, auprès d'une forge. La lutte entre le serpent et le nain fut âpre, mais il le tua finalement, lui coupant la tête. C'est à son bouclier qu'il dû de ne pas subir le même sort, alors que le monstre lui frôla la tête. Confiant en son dieu, le nain pataugea dans la lave, et souffrant une terrible agonie, traversa le lac de lave, et ses blessures se soignèrent lorsqu'il émergea. Là, il mit l'adamantine sur l'enclume et s'évanouit, éreinté par la bataille.

Gnarldan rêva, et ce faisant, il vit un souffle flamboyant louer sur l'enclume et la forge, et vit le métal qu'il y avait placé rougir puis blanchir et se façonner en hache. Quand il s'éveilla, une hache de bataille parfaitement formée, d'un seul bloc de métal, reposait sur la forge. Sa main gauche lui manquait, proprement coupée sans aucune blessure, et il lia son bouclier â ce bras et pris la hache de son bras d'arme. Il vit alors le léger contour d'une main gravé dans le pommeau de métal de la hache.

Combattant pour revenir en surface, Gnarldan dut vaincre beaucoup d'autres ennemis ; dans la plupart des versions du conte ce sont des orques (voire un avatar de Bahgtru dans la forme la plus dramatique de l'histoire). Il mena un petit groupe de son clan à l'adamantine. Là, ils purent â leur tour préparer une série de haches en prévision de ce qu'ils sentaient intuitivement être le combat final et décisif contre les trolls. Alors que la stratégie de la bataille était décidée, Gnarldan observa les rangs des nains, terriblement éclaircis face à un tel ennemi ; et il souffla De son être Moradin tira le feu, changeant l'âme du nain en flammes rouges qui léchèrent la rangée de haches qui se mirent â briller d'une luminescence extraterrestre. Les haches s'enflammèrent d'elles mêmes et les nains chargèrent.

Les trolls furent massacrés, Gnarldan soufflant encore et encore pour alimenter le feu des lames des haches. Enfin, il se trouva face â face avec le gigantesque chef troll, près de quatre fois sa taille (ceci est souvent fort exagéré quand l'histoire est racontée â de jeunes nains), et lui trancha les membres -- qui continuèrent â se battre indépendamment du corps du monstre. Ce ne fut que quand Gnarldan eut fendu le crâne du monstre jusqu'au milieu qu'il expira. La bataille était gagnée.

Toutefois, la fin de ce conte est triste. Gnarldan ne perdit pas sa vie qu'il avait offerte â Moradin ; mais beaucoup de sa substance était partie avec ce feu magique, et bien que lui et le clan vécurent encore bien des décades, Gnarldan mourut doucement, ainsi que le clan, après un certain temps. Le clan eut un âge d'or de sécurité, mais ils disparurent du monde alors que leur nombre diminuait, et la localisation de leur terre natale est inconnue même des sages nains.

Ce mythe a plusieurs thèmes centraux de la vie et de l'histoire naines: revanche pour les ancêtres tués, initiation à l'âge adulte extrêmement dangereuse, une variation unique sur le thème d'être autosuffisant pour créer ses propres armes (Gnarldan donne une part de son propre corps pour que le dieu façonne la hache), et bien entendu de nombreux combats avec des ennemis monstrueux qui comprennent beaucoup de scènes hautement épiques. La victoire est obtenue par la force dans ces combats ; une aide magique peut être utilisée, mais ceci supplémente les armes et n'est pas une alternative. Le thème des ancêtres est répété, bien sûr, car le voyage parsemé de combats de Gnarldan vers la surface est une réminiscence de celui des pères nains. Le thème des "terres perdues" est aussi commun aux nains, dont la plus grande peur est souvent le déclin et l'extinction de leur race suite â leur faible taux de reproduction. Une peur d'un lent et tragique déclin de la race est un des traits de caractère moroses que d'autres races constatent rapidement chez les nains.

Avatar de Gnarldan (guerrier 20)

For 18/00	Dex 16	Con 18
Int15	Sag 17	Cha 18
VD 6	T M (1 38)	RM aucune
CA-2	PV 137	AL lb
#AT 2	TAC0 1	Dg 1 d8+5 (hache de bataille) +6

Attaques/défenses spéciales : Gnarldan porte une cotte de mailles +2 de résistance au feu et porte un bouclier +3 lié â son bras gauche ; ce bras est sans main, seulement un moignon arrondi. Il utilise une hache de bataille +5. langue de flammes de la plus pure adamantine, qui tue les trolls instantanément, d'un seul coup qui touche.

Dieux des gnomes

Garl Brilledor (dieu supérieur)

Garl Brilledor, père de la race gnome, est une divinité bénigne et amicale, un des plus approchables des dieux supérieurs. Ses espiègleries et exploits forment la base de cycles entiers d'histoires qui sont racontées encore et encore autour des coeurs gnomes dans la vallée. Ils rient â l'histoire de Garl descendant dans la caverne de Kurtulmak, et se roulent par terre au conte de Garl déguisé en animal pour tromper Grankhul. le dieu chasseur des gobelours, et l'entraîner à l'extérieur avant de le piéger par une illusion pour enfin le laisser, troussé comme une dinde. Garl vole des objets et armes maléfiques â leurs possesseurs, et fait de son mieux pour s'en débarrasser. Il utilise la tromperie et l'illusion pour vaincre des adversaires physiquement plus forts, et les laisse sans ressources et humiliés. moins par désir de les humilier que dans l'espoir très optimiste qu'ils en retiennent une leçon au sujet de l'orgueil démesuré et de se prendre trop au sérieux. Ce n'est bien sûr jamais le cas, et Garl compte beaucoup d'ennemis parmi les dieux gobelinoïdes et des profondeurs.

Toutefois, alors que Garl utilise la ruse et l'astuce, s'il est forcé de combattre il n'est pas exactement faible. Sa grande hache de bataille intelligente Arumdina traverse le roc aussi aisément que l'air, et tranche au travers des armures de métal comme si elles n'existaient pas. Les prouesses militaires de Garl sont virtuellement toujours utilisées à des fins défensives, mais peu de divinités s'aventureront dans un combat â la loyale avec lui.

Garl est le maître du panthéon gnome, mais il est prompt â déléguer et partager ses responsabilités et ses soucis. Donc, la mine et la forge sont surveillées par Flandal Peaudacier ; les illusions par Baravar Sombretoge ; la protection et le combat par Gaerdal Maindefer ; et ainsi de suite Le panthéon gnome dispose d'une exceptionnelle harmonie, â l'exception du maléfique Urdlen, et tous vivent dans les Sept Cieux, les Paradis Jumeaux, ou les Champs-Elysées. C'est aussi un panthéon inhabituellement actif et impliqué auprès de ses fidèles, car Garl encourage toutes les divinités â se préoccuper de la vie des gnomes. Comme part de marché des dieux créateurs, alors que d'autres choisirent la force (nains), la magie (elfes), ou la versatilité (humains), Garl demanda peu pour les gnomes, mais se réserva le droit de s'intéresser de plus près â leurs affaires que la plupart des autres dieux.

Comment jouer son rôle : Garl veille à la coopération entre les gnomes en tous temps ; il peut envoyer des présages, voire un avatar, pour résoudre une opposition ou des disputes sérieuses. Les présages prennent la forme de légères poussées par passe-passe, des objets affectés télékinésiquement qui frémissent, ou une illusion qui fait apparaître un gnome momentanément ridicule. Ce n'est que si la raison qui pousse Garl â prévenir ses fidèles est plus grave que le présage affectera une forme plus sérieuse (gâchant un travail fini, brisant un objet de valeur, pulvérisant une gemme, etc.).

Caractéristiques : AL lb (nb) ; ALF lb (gnomes non maléfiques) ; ZdC protection. humour, passe passe, taille de gemmes, forge ; SY une pépite d'or.

Avatar de Garl (illusionniste 12, prêtre 14, voleur 16)

L'avatar de Garl apparaît comme un beau gnome à la peau dorée avec des gemmes â la couleur toujours changeante en guise d'yeux. Il est bien habillé, généralement d'une cape de soie flottant au vent, et porte toujours une importante quantité d'or sur lui. Il utilise des sorts de toutes les Sphères permises â ses prêtres, et de l'école d'Illusion/Fantasme.

For 18/01	Dex 20	Con 17
Int 20	Sag 17	Cha 20
VD 18	T P (1 20)	RM 60%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 5	Dg 2d8+4 (hache de bataille) +3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Garl est immunisé à tous les sorts d'illusion/fantasme. Il peut lancer image miroir, poussière scintillante et invisibilité améliorée 3/jour chaque, et moquerie et l'irrésistible rire de Tasha l/round â volonté (jets de sauvegarde contre ce dernier sorts â -4) L'avatar porte une hache de bataille +4en acier de mithril, façonnée d'après Arumdina l'arme utilisée par le dieu lui même. La hache peut effectuer une guérison complète sur l'avatar (et seulement lui) une fois par jour. L'avatar de Garl porte toujours une bourse avec 3d4 applications de poussière d'Illusions et un sac de haricots. Dans un trou portable, l'avatar transporte beaucoup d'objets pour effectuer ses farces et tours de passe-passe.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Garl sont des éducateurs et protecteurs, même ceux qui choisissent l'option de multiclassage prêtre/voleur (qui n'est absolument pas courante). Lors de l'éducation des plus jeunes, ils combinent un pragmatisme des plus terre à terre avec un trait d'humour qui tient les jeunes intéressés, faisant de leur enseignement un des meilleurs qui soient. On attend d'eux de prendre part au travail de la mine, de la forge ou de la taille des gemmes, même pour les aînés. En tant que protecteurs, le clergé doit maintenir une prudente vigilance envers les races hostiles, spécialement les kobolds. Finalement, le clergé doit maintenir un bon archivage des blagues, tours, et (certains diront interminables) contes.

Obligations et pouvoirs : CR Int 11 ou Dex 11 ; AL lb, nb ., AP toutes (hache principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Animale, Charme, Combat, Création. Divination*, Elémentaire (terre), Garde, Soins, Nécromancie. Plantes. Protection. Soleil*, Vigilance, Climat* ; PC 1), +5% à tous talents de voleur si voleur/prêtre, sinon «déplacement silencieux" et «se cacher dans 1'ombre"' , tous deux à 15% 5) l'irrésistible rire de Tasha9) éclipse, 1 tour (comme s'il portait une cape éclipsante); RM repousse à -2 niveaux ; LN 13 ; DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR Cha 10 . AL cb, nb . LN 7 ; DV 4 . Autres restriction d'armes comme prêtres.

Baervan Ermiterrant (dieu intermédiaire)

Baervan est une divinité des gnomes des communautés forestières ainsi que des voleurs. C'est un dieu à la nature bonne et espiègle, d'un alignement légèrement plus relâché que Garl, et ami de plusieurs divinités et races sylvaines. Il a une forte affinité avec les animaux et les chênes des forêts. Sa maison est proche d'un vieux chêne dans les Paradis Jumeaux, Bruissefeuille, duquel son épieu magique est tiré.

Comment jouer son rôle : Les intérêts de Baervan, et de ses prêtres, sont fortement similaires â ceux des druides. Baervan enverra un avatar pour aider à réparer de gros dégâts causés â la nature, ou parfois juste pour s'amuser. Ses présages prennent la forme de murmures de vent dans les feuilles, de la pousse soudaine de plantes sur des chemins bien battus, ou de petits animaux se comportant de façon étrange (comme un écureuil qui bombarde un gnome de glands).

Caractéristiques : AL nb ; ALF nb (tous gnomes non maléfiques) ; ZdC forêts, nature, voyage ; SY face de raton laveur.

Avatar de Baervan (rôdeur 1 0, druide 10, voleur 14)

L'avatar apparaît comme un gnome mâle d'âge moyen, vêtu dans des tons brun bois. Il utilise des sorts des Sphères permises à ses prêtres.

For 16	Dex 19	Con 18
Int 19	Sag 17	Cha 17
VD 15	T P (1 20)	RM 30%
CA0	DV 15	PV 120
#AT 3/2	TAC0 5	Dg 1 d8+3 (épieu) + 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est capable d'animation des arbres (comme un sylvanien de 1 2 DV et 96 PV) 3/jour pour 3d4 rounds. Il porte un épieu +3 en chêne et une robe de protection + 1. Il est accompagné d'un raton laveur géant, progéniture du compagnon du dieu, Chiktikka Lestepatte. Le raton-laveur a une CA de 5, VD 15, combat comme un monstre de 6+ DV avec 48 pv, deux griffes et une morsure (Dg 1 d6+ 1 / 1 d6+ 1 / 1 d 1 0) ; il peut "voler â la tire", "se cacher dans 1'ombre" et "se déplacer silencieusement" (50°%0 chaque).

Devoirs du clergé

Les prêtres de Baervan se préoccupent de la protection de la nature, et de repousser les créatures mauvaises. On les trouve le plus fréquemment dans les communautés gnomes vivant en extérieur. Ils ont souvent un raton-laveur comme animal compagnon (utiliser les caractéristiques de la moufette sans ses attaques spéciales.)

Obligations et pouvoirs : CR Con 10 ; AL n'importe quel bon ; AP arcs et flèches, massue, arbalète, dague, hache â une main/de lancer, coutelas, fronde, épieu (principalement) ; RA non métallique ; SI Générale, Animale, Charme, Divination*, Elémentaire (terre, eau), Soins, Plants, Soleil, Voyageurs, Climat ; PC 1) passage sans trace2/jour 3) ne peut être enchevêtré 7) peau d'écorce donne CA de 2 et jets de sauvegarde à +2 9) tout compagnon animal gagne + 1 pv/DV ; RM repousse à -4 niveaux ; LN 1 3 ; DV d8 ; Chamans oui

Chamans : CR Std ; AL cb, nb ; LN 7 ; Dv d4 ; Autres restrictions d'armes comme prêtre.

Baravar Sombretoge (dieu mineur)

Baravar est une divinité gnome sournoise et intriguante Bien qu'il soit un protecteur de la race gnome. ses protections sont activement enracinées dans la tromperie -- illusions, pièges, embuscades et ainsi de suite. Ses farces et tours peuvent causer plus qu'un léger inconfort à leurs victimes. Baravar a une authentique antipathie pour les divinités de beaucoup de races gobelinoïdes, et contrairement aux autres divinités gnomes, il ne se prive pas de l'exprimer. C'est aussi un voleur, bien que pas très doué, et il aime à utiliser des illusions sur les créatures avant de les dérober. Souvent, il vole plus par ennui que pour toute autre raison.

Comment jouer son rôle : Baravar envoie des avatars pour défendre des gnomes oppressés par des gobelinoïdes, et en enverra souvent pour harasser les gobelinoïdes â distance, bien avant que les gnomes ne soient menacés (,<Ennuyez les avant qu'ils ne puissent vous ennuyer.'"). Ses avatars peuvent être envoyés pour voler, aussi. Ses présages sont invariablement sous forme d'illusion.

Caractéristiques : AL nb (n) ; ALF nb (tous gnomes non maléfiques); ZdC illusions, protection, tromperie ; SY cape et dague.

Avatar de Baravar (illusionniste 16, voleur 8)

L'avatar de Baravar apparaît comme un très alerte et vigilant jeune gnome aux cheveux noirs et aux yeux perçants, toujours vêtu de noir.

For 15	Dex 18	Con 15
Int17	Sag 15	Cha 15
VD 12	T P (1 20)	RM 20%
CA0	DV 12	PV96
#AT 1	TAC09	Dg 1 d4+4 (dague)

Attaques/défenses spéciales: L'avatar de Baravar une résistance à la magie de 75% contre les illusions/fantasmes. Il peut devenir invisible à volonté, et utiliser porte dimensionnelle et tour de corde à volonté. Sa cape magique a des propriétés éclipsantes et de dissimulation, et peut aussi lancer 1 d4+2 images miroir comme des doubles sombres de l'avatar dans un rayon de 20 mètres. Sa dague +4 injecte un venin paralysant.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Baravar doivent partir en aventure et effectuer des expériences magiques pour fabriquer ou trouver des objets magiques contrôlant les illusions. Beaucoup d'entre eux sont illusionnistes/prêtres. Les compétences en déguisement, camouflage, et assimilés sont fortement encouragées. Ce sont des gnomes sournois et malins, et ils jouent un rôle d'espion et d'enquêteurs.

Obligations et pouvoirs : CR Int 1 5 ou Dex 1 5 ; AL n'importe quel bon. n ; AP comme voleur (dague principalement) ; RA cuir ; SI Générale, Astrale*, Charme*, Création, Garde, Soins*, Protection, Voyageurs* ; PC 1) utilise les sorts d'illusion/fantasme comme si c'étaient des sorts de prêtre de même niveau 3) +2 aux jets de sauvegarde contre sorts d'illusion/fantasme 5) invisibilité 9) 1 d4+2 images miroir ; RM non; LN 1 3 ; DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR Dex 1 2 ou Int 1 2 ; AL n'importe quel bon ; LN 6 ; DV d4 ; Autres armure de cuir seulement, dague principalement.

Flandal Peaudacier (dieu intermédiaire)

Flandal Peaudacier est le dieu gnome des mines et des forges, un excellent artisan au nez infaillible (et de grande taille !) pour trouver des métaux dans la terre. Il est physiquement fort, et pas étranger à la bataille. Il aida â forger Arumdina, et Garl l'écoute facilement. Il se préoccupe aussi des talents des gnomes travaillant comme artisans et professionnels de tous types.

Comment jouer son rôle : Flandal enverra, rarement, un avatar pour apprendre aux gnomes un procédé particulièrement difficile de forge, ou les guider vers des filons de minerai non entamés. Il peut aussi envoyer un avatar pour résoudre un conflit entre des gnomes et des créatures du feu. Ses présages sont toujours ardents, impliquant des retours de flamme soudains dans une forge, ou de petites flammes se déplaçant seules sur le sol ou la terre nue. La pyromancie est pratiquée par beaucoup de ses prêtres.

Caractéristiques : AL nb . ALF nb (tous gnomes non mauvais) ; ZdC mine, forge, santé ; SY marteau enflammé.

Avatar de Flandal (guerrier 10, prêtre 10)

L’avatar de Flandal apparaît comme un gnome au nez immense et au crâne se dégarnissant avec une peau de couleur bleu acier de mithril, et ses yeux sont tels des charbons ardents. Ses cheveux et sa barbe sont d'un bleu argenté brillant. Il porte un tablier de cuir par dessus ses vêtements.

For 18/76	Dex 17	Con 18
Int 16	Sag 16	Cha 14
VD9	T P (1 20)	RM 20%
CA 1	DV 15	PV 120
#AT3/2	TAC05	Dg 2d4+4 (marteau) +4

Attaques/défenses spéciales : L'avatar porte un tablier de résistance au feu et peut lancer peau de pierre 2/jour. Une fois par jour, il peut invoquer 1d4 élémentaux de feu de 16 DV pour 6 tours. Son marteau +4 au dos de hache lance une boule de feu de 6 dés 6/jour et cause des dégâts doubles â toutes créatures utilisant le froid ou y résidant. Il peut parler la langue de toutes les créatures du feu (dragon rouge, chimère, etc.)

Devoirs du clergé

Les prêtres de Flandal sont des mineurs et forgerons invétérés, développent beaucoup de compétences de détections souterraines, et veillent à la sécurité des mineurs gnomes, tout en étant de très bons facteurs d'armes. Ils sont supposés subir un entraînement pour la force et la résistance (une vue souvent hilarante pour d'autres races)

Obligations et pouvoirs :CR For 12, Con 12 ; AL n'importe quel bon; AP toutes lames métalliques ou armes de métal forgé (marteau principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Création, Divination*, Elémentaire (terre, feu), Garde, Soins*, Protection ; PC 1) résistance au feu 2/jour 4) + 1 en For ou Con 7) détection de veine de minerai de métal à 1 2 mètres dans le roc solide l/semaine ; RM non ; LN 13 ; DV d8 ; Chamans non.

Gaerdal Maindefer (dieu mineur)

Gaerdal Maindefer est la seule divinité gnome que l'on pourrait considérer comme sévère. Il reste impassible aux farces et tours des gnomes (â l'exception de celles de Garl lui-même). Les autres divinités gnomes dissent qu'il s'amuse en privé, mais ceci est fortement incertain. Gaerdal n'a de ce fait que peu de fidèles parmi les gnomes, mais son rôle primordial de protecteur leur inspire la dévotion et le respect

Comment jouer son rôle : Gaerdal enverra souvent un avatar assister des gnomes se préparant â la bataille. Il est quelque peu hostile à Baervan, n'aimant pas la tromperie, et pourrait envoyer un avatar contrer les plans de Baravar s'il en a vent. Les présages de Gaerdal sont plutôt pompeux et un peu exagérés : grondements souterrains, une statuette craquant très fortement, des rocs explosant et ainsi de suite.

Caractéristiques : AL lb (In) ; ALF lb, lb (tous gnomes non mauvais et non chaotiques) ; ZdC protection, vigilance, combat ; SY bande de fer.

Avatar de Gaerdal (guerrier 15)

L'avatar de Gaerdal apparaît comme un sévère et fort gnome à la fleur de l'âge, vêtu d'une cotte de mailles, avec d'épais et luisants cheveux bruns et des yeux noisette.

For 18/40	Dex 16	Con 18
Int15	Sag15	Cha 17
VD 12	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC0 5	Dg 2d4+4 (marteau)+3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut créer une vague de télékinésie dans un arc de 60° d'un geste de la main 3/jour, l'effet durant 2d4 rounds. Il peut créer des murs de fer et de pierre 2/jour chaque. Il porte une cotte de mailles +3, un bouclier + 1 et un marteau +4 qui, quand il touche, émet une forte sonnerie (toutes les créatures dans les 3 m doivent réussir un jets de sauvegarde/sorts ou êtres sourdes pour 1 d4 rounds).

Devoirs du clergé

Les prêtres de Gaerdal se rapprochent autant que possible d'une caste de guerriers parmi les gnomes. Ils sont rares, et beaucoup sont des guerriers/prêtres. Ils sont assez moralisateurs, et moins empreints de légèreté que les autres gnomes, et peuvent souvent être administrateurs, juges, et ainsi de suite. Leur rôle de protecteurs a une importance majeure. Les prêtres érigent habituellement de petites statues de Gaerdal aux entrées majeures des communautés gnomes. Rendre la vie dure aux fidèles de Baravar est aussi important pour ces prêtres.

Obligations et pouvoirs : CR For 13 ; AL lb, In ; AP toutes (marteau principalement) ; RA toutes métalliques ; SI Générale, Combat. Divination*, Garde, Soins*, Protection, Guerre: , Vigilance* ; PC 1) force 5) protection/mal 3 m 9) manteau de bravoure ; RM repousse à -2 niveaux ; LN 13 ; DV d8 . Chamans non.

Nebelun (le Mêle-Tout) (dieu mineur/héros gnome)

Nebelun est un dieu errant sans relâche, qui a des idées grandioses qui semblent ne jamais fonctionner. Il est une sorte de technologue ; il adore construire des appareils et machines complexes et bricoler avec Elles ne fonctionnent pas comme prévu, mais sont rarement totalement inutiles. Il est aussi un peu voleur/arnaqueur, comme le montre son inhabituel symbole, qui remonte â l'époque où il vola la queue de Semuanya, le dieu homme lézard, l'écorcha et construisit le premier dirigeable gnome en la recousant et la gonflant d'air chaud avec un gigantesque appareil â soufflets.

Comment jouer son rôle : Nebelun enverra rarement un avatar sur le Plan Primaire â moins qu'il n'ait besoin d'une ressource particulière pour ses expériences. Ses prêtres doivent développer leur propre ingéniosité, mais très rarement il enverra une aide sous forme d'inspiration soudaine ("Par la tête de Nebelun" est vaguement équivalent à « Eurêka ! ») et parfois des présages tels que des outils réarrangés dans une boîte â outils, formant une piste vers un objet qui donnera la solution â un contrariant problème pratique, ou un autre indice indirect aidant â résoudre une énigme pressante.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb (tous gnomes non maléfiques, non loyaux) ; ZdC inventions, bonne chance ; SY soufflets et queue de lézard.

Avatar de Nebelun (mage 14, voleur 9)

L'avatar de Nebelun est un gnome vieux, mais vif aux cheveux blancs portant une houppelande et un haut de forme, avec des lunettes, et qui tient un sac de cuir noir rempli d'outils et d'objets étranges et bizarres (mais son chapeau magique lui permet de varier ceci).

For 15	Dex 18	Con 15
Int19	Sag 14	Cha 14
VD 12	T M (1 68)	RM 40%
CA 1	DV 12	PV 96
#AT 1	TAC09	Dg 1 d4+3 (masse)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Nebelun peut clignoter à volonté (et choisir la direction), et peut relancer un jets de sauvegarde, une fois par tentative, 1 d6 fois par jour. Sa masse +3 étourdira quiconque est frappé pour 1 d4 rounds (jets de sauvegarde/sorts pour annuler), et elle est doublée des mêmes fonctions qu'une baguette prodigieuse. 1l porte un haut de forme de déguisement.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Nebelun sont d'invétérés bricoleurs et expérimentateurs. Ils essayent constamment de concevoir de nouvel les manières plus complexes de faire les choses. Leurs temples sont des ateliers complexes, et ils doivent amasser des trésors et des objets rares pour des "recherches}}, ce qui rend le départ en aventures important. Ils ne peuvent pas utiliser de "simples}" armes (massue, bâton), et doivent avoir une participation dans la fabrication des armes qu'ils emploient.

Obligations et pouvoirs : CR Int 1 3 ; AL cb . AP fabriquées (voir plus haut) ; RA toutes sauf plate ; SI Générale, Chaos*, Charme*, Création, Divination, Garde*, Soins*, Protection*, Pensée, Temps . PC 1) peut relancer un jet de d20 au choix par jour 5) action libre9) peut utiliser des sorts de l’école d'Altération (jusque niveau 3) comme si c'étaient des sorts de prêtre de même niveau ; RM non ; LN 1 3 ; DV d3+ 1 .Chamans non.

La carrière héroïque de Nebelun

Nebelun est un gnome mortel qui est devenu une divinité par ascension divine, et est arrivé au statut de dieu mineur, porté par ses propres efforts. C'est une forte source d'inspiration pour tout gnome ayant jamais ramassé un outil ou s'étant jamais demandé si telle ou telle tâche pouvait être accomplie avec panache, mais pas nécessairement plus simplement...

Nebelun a d'autres qualités que son inventivité ; il est sans peur et ce â la limite de la folie. Peu d'autres créatures auraient osé s'immiscer et voler la queue de Semuanya alors que le dieu lézard pataugeait dans sa piscine favorite ; et gonfler la chose pour voler dans un minuscule panier en vannerie plus ou moins attaché â celle ci témoigne encore plus de l'admirable esprit de Nebelun. De plus, le dirigeable ne s'écrasa pas (bien qu'il explosa peu après l'atterrissage.)

Ce n'est pas que les plans de Nebelun fonctionnent comme prévu, mais ils ont généralement des effets secondaires heureux. En une fameuse occasion, Nebelun passa des années â concevoir un système de barrages sur une rivière des Profondeurs, espérant créer un stable réservoir d'eau pour les forges, les ateliers et d'autres choses moins importantes comme pour boire Le montage était légèrement boiteux et le plus grand des barrages s'effondra, inondant un complexe de grottes. Ceci eut la bonne fortune de déloger une armée kobold qui s'apprêtait à attaquer la communauté gnome, et fut forcée de se retirer: heureusement, Gaerdal Maindefer intervint pour écarter l'eau des habitations des gnomes avec des murs de roc et de pierre.

On pourrait ajouter des contes plus traditionnels d'espièglerie à ceci un grand favori est comment Sokareus Os de Pierre trouva les rocs gravés qu'il utilisait pour des concours de lancer remplacés par des Sphères de métal qui faisaient des bruits incongrus quand on les ramassait. Mais la plupart ont des choses en commun.

Ces divers contes sont souvent confondus pour ce qui est du temps Parfois, Nebelun est un héros mortel quand il accomplit ces admirables actions ; parfois il est déjà un demi-dieu capable de voyager dans les plans. Ceci importe peu au conteur ; après tout, Nebelun est a présent une divinité, et les divinités gnomes sont proches de leur peuple (il n'y a pas d'égocentrisme â ceci). De plus, les détails pratiques importent peu (comment Nebelun réussit â s'échapper avec une chose de la taille de la queue du dieu lézard sans se faire remarquer est rarement expliqué). Mais le plus important est que ces contes sont amusants. Imaginez ces pauvres kobolds mouillés en train de renifler et de se frotter le nez durant tout leur voyage de retour Imaginez la tête de Semuanya !

Enfin, en tant que héros Nebelun n’est pas un guerrier, pas puissant, ni particularisé par sa force. La curiosité, l'humour et un sens de ce qui est drôle accompagné d'une espièglerie joueuse caractérisent ses actions.

Segojan Hanteterre (dieu intermédiaire)

Segojan est une divinité de la nature. mais contrairement à Baervan, qui est une divinité des extérieurs. plantes et forêts, l'aire d'intérêt de Segojan est la terre profonde et les créatures qui y vivent. C'est lui qui fit don aux gnomes de leur capacité de communiquer avec les animaux fouisseurs, et il est connu pour être en excellents termes avec Callarduran, le dieu des gnomes des profondeurs (svirfnebelins). Segojan se déplace aisément dans la terre. l'argile et même la pierre. Dans certains panthéons, il est aussi le dieu gnome de la magie, mais c' est généralement Garl ou Baravar qui détient ce rôle.

Comment jouer son rôle : Segojan n'est susceptible d'envoyer un avatar que quand les affaires des gnomes en sous sol, des gnomes des profondeurs et/ou des races des profondeurs interfèrent. Il essaye de calmer et résoudre les conflits autant que possible. Une divinité aussi terre-à-terre et pragmatique que Segojan envoie rarement des présages ; s'il désire communiquer avec un prêtre, il le fait directement, ou envoie parfois un animal fouisseur délivrer le message pour lui.

Caractéristiques : AL nb ; ALF nb (tous gnomes non maléfiques) ; ZdC terre, nature ; SY gemme brillante.

Avatar de Segojan (druide 14, barde 7)

L'avatar de Segojan est un gnome â la peau grise qui porte une armure d'herbes et de racines. En tant que barde, il utilise les sorts élémentaires (terre), l'illusion/fantasme et les sorts d'altération.

For 17	Dex 13	Con 18
Int18	Sag 17	Cha 13
VD 12 f6	T M (1 20)	RM 35%
CA 1	DV 15	PV120
#AT 1	TAC0 5	Dg 1 d10+3 (bâtonnet) + 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux attaques par acide et pétrification, et peut invoquer 1 d4élémentaires de terre de 16 DV une fois par jour pour le servir 6 tours. Le bâtonnet de quartz +3 qu'il utilise au combat peut frapper la pierre et en extraire un golem de pierre, une fois par jour, qui restera toute la journée au service de Segojan. Son étrange armure compte comme une cuir +4.

Devoirs du clergé

Le clergé de Segojan travaille de concert avec celui de Flandal pour superviser la mine et veiller â la sécurité et â la protection. Ils vont plus loin que les autres dans leur veille active aux frontières avec les territoires des profondeurs, et creusent des tunnels plus profonds que ceux que les gnomes explorent habituellement. Ils ont de particulièrement bonnes relations avec les svirfnebelins, et négocient souvent avec ces derniers pour partager des informations.

Obligations et pouvoirs : CR Con 12 ; AL n'importe quel bon ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Animale, Divination*, Elémentaire (terre), Garde, Soins*, Plante, Protection, Soleil*, Voyageurs*, Vigilance* ; PC 1) fusion dans la pierre 5) invoquer (8 DV) élémental de terre pour 6 tours ; 9) pierres commères l/semaine ; RM repousse â 4 niveaux ; LN 13 ; DV d6 ; Chamans non.

Urdlen (dieu intermédiaire)

Urdlen est un rejeté, un épitome de l'impulsion maléfique qui d'une manière ou d'une autre anime certains gnomes tout en étant crainte des autres. Les gnomes n'ont pas de contes expliquant l'apparition de ce mal, mais craignent le mal vicieux et la soif de sang d'Urdlen. Urdlen est considéré comme sans genre, bien qu'on utilise la forme masculine . sa haine de la vie rend toute conception de genre (qui implique une capacité de procréation) inadéquate. Urdlen est une impulsion à demi folle, aveuglément destructrice ; la cécité de son avatar est un symbole révélateur.

Comment jouer son rôle : Urdlen peut frapper presque partout, en tous temps. La nature de ses plans pour amener le mal dans le coeur des gnomes n'est pas même comprise des divinités gnomes. Son avatar peut apparaître et jouer un rôle catastrophique n'importe où. Ses présages prennent la forme de bulles de sang sortant du sol, marques de griffes dans le roc, et graves saignements de nez chez ses prêtres (perte de 1 d4 pv).

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (tous gnomes mauvais) ; ZdC avarice, sang ; SY taupe blanche.

Avatar d'Urdlen (mage 12)

L'avatar d'Urdlen est une gigantesque taupe sans fourrure et d'un blanc cadavérique aux griffes d'acier. Il utilise des sorts destructeurs et causant des dégâts de toutes les Ecoles de magie.

For 18/01	Dex I7	Con 17
Int15	Sag15	Cha 1
VD 12 f 12	TG(258)	RM 40%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT2	TAC0 5	Dg 4d4 (griffes) +3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar d'Urdlen dispose d'un sort permanent de flou, est immunisé aux attaques par acide et paralysie. et peut souffler un nuage puant jusqu’à 18 m, 3/jour. Il peut créer un manteau de terreur sur lui, 2/jour. Si les deux griffes d'Urdlen frappent la même cible lors d'un round, l'effet est celui d'une lame sanglante pour 1 d4 rounds, pendant lesquels Urdlen est pris d'une frénésie sanglante (+2 au toucher et dégâts, -2 CA, attaque toujours les cibles qui saignent).

Devoirs du clergé

Les prêtres d'Urdlen doivent apaiser leur dieu en versant le sang des créatures qu'ils tuent dans le sol et en l'enterrant. Ils doivent aussi sacrifier des gemmes et objets en métal de valeur, souvent après les avoir brisés ou barbouillées. Ils doivent s'opposer aux prêtres des autres divinités gnomes. Beaucoup sont des prêtres/voleurs.

Obligations et pouvoirs : CE Std ; AL cm ; AP toutes armes tranchantes ; RA toutes ; SI Générale, Animale*, Chaos*, Combat, Elémentaire (terre), Soins (inv.), Nécromancie* (inv.), Conjuration*, Soleil (inv.) ; PC 1) nuagepuant5) manteau de terreur9) confusion ; RM commande â -2 niveaux ; LN 13 ; DV d6 ; Chamans non.

Dieux des petites-gens

Yondalla (déesse supérieure)

Yondalla est une forte et fière déesse, chef du panthéon des petites-gens. Dans les Sept Cieux. elle partage sa maison avec la plupart des autres divinités des petites gens. une étendue de vallées et de prairies connue comme les Vertes Prairies. Yondalla est physiquement petite, et sa persuasion et son charme sont des qualités qu'elle a toujours utilisé en premier lors des discussions au sujet de son peuple avec les autres dieux.

Néanmoins, une fois irritée, Yondalla est une déesse redoutable, malgré son apparente gentillesse et sa petite stature. Elle est une déesse de la fertilité, mais d'un geste de la main elle peut prendre la vie, la santé et la jeunesse d'une créature, et elle possède un puissant bouclier (son symbole) ainsi qu'une épée courte. Les petites gens n'ont pas vraiment de dieu de la guerre, mais Yondalla est une guerrière que les autres divinités se gardent de défier. Ils savent que les petites-gens dans leurs foyers, ou acculés contre un mur, combattront avec plus de sauvagerie qu'on ne puisse l'imaginer. Leur foyer étant la vie de bien des petites gens, ceci n'est pas surprenant.

Les deux rôles majeurs de Yondalla en tant que déesse sont la protection et le pourvoiement. En tant que déesse protectrice, Yondalla éloigne les influences et intrusions du mal dans les foyers des petites-gens. Cette protection est sûrement aussi dans l'âme de ses créations, car de toutes les races demi-humaines, les petites-gens sont celle qui succomba le moins au Mal. Yondalla donna à son peuple une force de caractère et une détermination suffisantes pour qu'ils se défendent eux-mêmes En tant que pourvoyeuse, Yondalla est la déesse de la fertilité et de ce qui pousse et grandit de la naissance et de la jeunesse. Elle peut rendre des endroits et créatures fertiles, augmenter le taux de croissance des plantes et animaux, presque â son bon vouloir. bien qu'elle n'use de tels pouvoirs que parcimonieusement et ne conférera pratiquement jamais de tels bénéfices â d'autres demi humains ou humains de peur d'offenser leurs dieux.

Yondalla est une déesse gentille et clémente pour son peuple. Bien qu'elle ne tolère aucun mal, elle ne méprise aucune part de sa création, et cherche toujours â guider les petites-gens qui ont perdu leur voie sur ce monde, physiquement ou spirituellement, vers leurs foyers et amis. Elle tolère les voleurs parmi son peuple . elle ne les approuve pas, et essaye d'utiliser ses prêtres pour pousser ces gens â utiliser leurs talents â meilleur escient, mais se faire un petit extra chez les grandes-gens"' n'est pas un grand péché si aucun dommage physique n'est causé.

D'une manière similaire â Garl Brilledor, Yondalla partage ses Sphères d'intérêt avec les autres divinités. Donc, Sheela Peryroyl s'occupe de la nature et de l'agriculture avec Yondalla ; et Cyrrollalée s'occupe des foyers et de la protection avec la déesse supérieure La majorité des autres dieux ont un aspect protecteur.

Comment jouer son rôle : Si une communauté de petites-gens est confrontée â l'extermination, Yondalla enverra fort probablement un avatar pour éviter ceci. Elle n'en enverra pas un pour attaquer des ennemis sur leur terrain, mais défendra les siens avec une extrême détermination. Ceci est généralement un dernier recours, car elle utilise des présages (changements dans la nature) et des révélations directes, et permet généralement â Arvoreen d'agir en premier, avant d'envoyer son propre avatar. Si elle le fait, elle combattra dans la zone des foyers et des villes des petites-gens plutôt que de s'aventurer hors de celle-ci.

Caractéristiques : AL lb . ALF lb (tous petites-gens non mauvais) ; ZdC protection, fertilité . SY bouclier.

Avatar de Yondalla (paladin 14. prêtre 16, mage 12)

L'avatar de Yondalla apparaît comme une forte petite-femme, fière et au port de tête déterminé, habillée en vert, jaune et brun, et portant toujours un bouclier.

For 18/95	Dex 19	Con 18
Int 19	Sag 19	Cha 22
VD 12	T P (1 20)	RM 65%
CA -4	DV 16	PV 128
#AT2	TAC0 5	Dg1 d6+4 (épée courte) +5

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux sorts de soins inversés, absorptions d'énergie, paralysie, attaques par regard, aveuglement, surdité et maladies. D'un geste de la main, Yondalla peut vieillir une créature de 10% de sa durée naturelle de vie, ou l'affecter comme si elle la frappait d'un bâton de flétrissement. Aucune créature ne peut être victime de chacun de ces effets plus d'une fois durant sa vie. Elle lance croissance des plantes ou croissance animale à volonté, et si elle est au sein d'une communauté de petites-gens elle peut lancer chacun des sorts de main de Bigby l/jour. Elle irradie une protection contre le mal 6 m permanente â pleine force. Son bouclier +3 renvoie toutes les attaques par éclair â leur envoyeur. et son épée courte +4 est une arme vorpale qui émet une brillance argentée lorsqu'elle touche.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Yondalla se préoccupent de toutes les Sphères de la vie des petites-gens, sauf du vol. Ils sont des protecteurs, veillent sur les foyers et les champs, et les chefs des communautés. Ils officient aux mariages et funérailles (ces dernières en collaboration avec les prêtres d'Urogalan).Certains utilisent leurs compétences et sorts pour protéger l'agriculture, avec les prêtres de Sheela Peryroyl. Moins formellement, ils organisent la grande fête du nouvel an des petites-gens et la plupart sont d'excellents cuisiniers.

Obligations et devoirs : CR Std ; AL lb ; AP toutes (épée courte principalement) ; RA toutes , mais ils doivent toujours porter le bouclier; SI Générale, Animale, Combat, Création, Divination, Elémentaire (air, terre, eau), Garde. Soins, Loi, Nécromancie, Plantes, Protection, Soleil, Vigilance, Climat* ; PC 1) bouclier (peut fonctionner avec armure non métallique) 5) bénédiction. double durée 7) création d'eau et de nourriture9) peut annuler 1 d4absorption d'énergie durant le temps de
vie qui lui reste ; KM oui ; LN 12 ; DV d6 . Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL lb, nb ; LN 6 ; DV d4 ; Autres doivent porter le bouclier.

Arvoreen (dieu intermédiaire)

Arvoreen, "le Défenseur)" est ce qui se rapproche le plus d'un dieu de la guerre chez les petites gens. Il est la divinité de la "défense active)', croyant en une préparation agressive â une intrusion sur les terres des petites gens ; il est prêt â repousser des créatures hostiles au premier signe de troubles. Il réside sur les Sept Cieux avec les "gardiens", un groupe d'âmes de guerriers petites gens d'élite morts au combat (guerrier 6-9) Là, il festoie et s'amuse, et prépare ses défenses avec eux.

Comment jouer son rôle : Arvoreen est un protecteur anxieux du petit peuple. Il est le plus alerte au danger imminent, moins joyeux et plus soucieux que la plupart des autres divinités des petites-gens. Il envoie facilement des avatars pour patrouiller et défendre les communautés. Arvoreen peut récompenser des guerriers qui ont défendu les communautés de petites gens avec un objet magique mineur, même s'ils sont d'un autre

race. Ses présages aux prêtres sont généralement des mises en gardes directes contre des dangers imminents et le besoin de se préparer pour la bataille.

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb (petites gens bons, tous guerriers petites gens non mauvais) ; ZdC protection, vigilance, guerre ; SY deux épées courtes.

Avatar d'Arvoreen (rôdeur 15)

For 18/25	Dex 17	Con I7
Int 17	Sag 16	Cha 17
VD 12	T M (I 38)	RM 30%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 2(4)	TAC05	Dg 1 d6+4 (épée courte) +3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar d'Arvoreen ne subit que des demi dégâts des armes n'ayant pas au moins un enchantement de +3. Il est toujours accompagné d'un des gardiens, et peut en invoquer 1 d4 autres 1 /jour (actif 1 d4 rounds, reste tant que le combat dure). Il a une épée courte +4 et une lame courte dansante +4 qui bénéficie de son bonus de Force aux dégâts en combat. Il porte une cotte de mailles +3, qui peut lancer tous les sorts de soins sur lui l/jour chaque.

Devoirs du clergé

Les prêtres d'Arvoreen peuvent être multiclassés guerrier/prêtre (au choix du MD). Ils sont protecteurs et défenseurs, construisent des barrières, des systèmes d'alarme, des phares et des pièges. Ils procurent des armes aux communautés de petites gens, et s'aventurent pour récolter des armes magiques et objets défensifs magiques de tous types.

Obligations et devoirs : CR For I2ou Con 1 2 ; AL lb . AP toutes (épée courte principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Combat, Garde, Soins, Loi', Nécromancie*, Protection, Conjuration*, Soleil, Guerre, Vigilance: PC 1) se cacher dans 1'ombre comme rôdeur de même niveau 5) imposer les mains 1 pv/niv 9) hâte, sur soi seulement, sans vieillissement, pour le combat seulement ; RM non ; LN 12 : DV d8 ; Chamans oui

Chamans : CR For 1 2 ou Con 10 ; AL lb, nb . LN 5 ; DV d6$; Autres épée courte première compétence en armes

Brandobaris (dieu mineur)

Brandobaris est le maître des aventures et mésaventures. La leçon morale de ses voyages et ennuis est qu'il ne faut pas se ruer sans préparation vers le danger ; mais Brandobaris est une agréable et amicale canaille. Dans la légende, il se débrouille toujours pour se tirer des situations inconfortables dans lesquelles il se fourre. C'est typique des dieux mineurs des petites-gens, de leurs demi dieux et héros aventuriers, qui sont nombreux dans les panthéons locaux. Brandobaris se préoccupe des affaires des aventuriers petites-gens, qu'il considère comme des versions distantes de lui-même. Il est toujours espiègle, et se préoccupe plus du comportement des petites-gens que de leur alignement formel.

Comment jouer son rôle : Brandobaris est toujours â la recherche d'un risque méritant d'être couru et de défis que son avatar peut relever. Son avatar pourrait même rechercher quelques petites gens voleurs de haut niveau pour l'accompagner en aventures. Les présages prennent la forme de traces de pas, et d'objets apparaissant dans (ou disparaissant de) la poche de quelqu'un.

Caractéristiques : AL n ; ALF tous ; ZdC vol, aventures ; SY traces de pas de petites gens.

Avatar de Brandobaris (mage 7, voleur 16)

L'avatar de Brandobaris apparaît comme un jeune petit homme au visage rond et vêtu d'un blouson de cuir, d'une blouse de soie et de pantalons de coton. Ses sorts de mage proviennent des Ecoles d'Altération, Enchantement/Charme et 1llusion/Fantasme

For 16	Dex 19	Con 15
Int18	Sag 16	Cha 18
VD 12	T P (1 20)	RM 35%
CA 0	DV 12	PV96
#AT 1	TAC0 9	Dg 1 d4+3 (dague) + I

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est totalement silencieux pour les mortels s'il le désire, et a des pouvoirs permanents d'action libre et de patte d'araignée. Il a90% de résistance â la magie contre tous sorts de détection (p.e détection de l'invisibilité). Il a une corde d'escalade, un anneau d'invisibilité, et une dague +3 qui peut se changer en fronde chercheuse +2 si Brandobaris le désire.

Devoirs du clergé

Le clergé de Brandobaris est fait d'aventuriers actifs (et au choix du MD de prêtres/voleurs). Ils sont censés prendre des risques importants durant leurs aventures. La discrétion et la subtilité sont attendues de ces prêtres en tous temps.

Obligations et devoirs : CR Dex 1 3 AL nb, n, en ; AP comme voleur, RA cuir, maille elfique rendue silencieuse ; SI Générale, Animale*, Charme, Combat*, Création, Divination*, Garde*, Soins*, Protection ; PC 1) patte d'araignée3) silence S m 5) invisibilité8) poches profondes; RM non ; LN 12 ; DV d6$; Chamans oui.

Chamans : CR Dex 10 ; AI nb, n, en, nm ; LN 4 ; DV d4 ; Autres armes et armures comme voleurs.

Cyrrollalée (déesse intermédiaire)

Cyrrollalée est une divinité protectrice, comme Yondalla, mais elle est spécifiquement une déesse qui protège le foyer, et bien des appels â elle sont des petits jurons et proverbes de la vie courante. Elle est aussi une divinité de la confiance et de l'esprit de bonne entente et d'amitié; elle est pour cette raison la divinité des petites gens â avoir le plus de bonnes relations avec celles des autres races. Elle est surtout offensée par ceux qui trahissent la confiance de leurs hôtes, ou s'introduisent dans les foyers des petites-gens pour les voler. Elle est aussi l'ennemie des parjures. Elle attend de ses fidèles qu'ils se protègent ainsi que leurs amis, et qu'ils gardent un oeil protecteur sur les foyers de leurs voisins.

Comment jouer son rôle : Cyrrollalée n'envoie pas souvent un avatar sur le Plan Primaire ; ceci n'est généralement fait qu'en réponse à un serment majeur rompu, pour punir le parjure. Elle peut envoyer des présages â ceux qui sont sur le point d'être volés ou trompés, et forcer quelqu'un à dire la vérité devant un de ses prêtres si elle est offensée de sa duplicité.

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb (tous petites-gens bons ou ln) ; ZdC amitié, confiance, foyer ; SY porte ouverte.

Avatar de Cyrrollalée (prêtre 1 2)

Cyrrollalée apparaît comme une petite-femme d'apparence humble et campagnarde, le brun de ses vêtements de paysanne assorti à celui de ses cheveux. Elle utilise les sorts des Sphères permises â ses prêtres. plus de la Conjuration

For 15	Dex 18	Con 16
Int 18	Sag 19	Cha 17
VD 12	T P (1 20)	RM 35%
CA 0	DV 14	PV 122
#AT 1	TAC07	Dg ld6+1 (bâton)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Cyrrollalée ne subit pas de dégâts des armes n'ayant pas au moins un enchantement de +2, peut détecter automatiquement les mensonges, et a immunité de Serten contre les sorts actif en permanence. Elle porte deux paires de bandes de Bilarro (demi possibilité normale d'échapper), et se bat généralement avec un humble bâton + 1.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Cyrrollalée sont spécifiquement défenseurs du foyer. Ils veillent a l'établissement de contrats et accords de tous types, et éduquent aussi les plus jeunes des petites-gens. Le clergé est plutôt domestique et prosaïque et part peu en aventures.

Obligations et devoirs : CR Std ; AL lb . AP armes contondantes (y compris fronde, fustibale, etc.) ; RA toutes ; SI Générale, Animale, Combat*, Création, Divination*, Garde, Soins, Nécromancie*, Plantes*, Protection, Soleil*, Vigilance ; PC 1) détection du mal ou protection contre le mal3) détection des mensonges 7) émotion (amitié ou espoir) 9) jet de sauvegarde â +3 contre peur ; RM repousse à -4 niveaux ; LN 12 ; DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL nb, lb, In ; LN 5 . DV d

Sheela Peryroyl (déesse intermédiaire)

Sheela Peryroyl est la déesse de la nature et du climat pour les petites-gens, et aussi de l'agriculture. Elle balance ses intérêts dans les terres sauvages et vierges et leurs habitants avec un rôle important de déesse des cultures, saisons et particulièrement des récoltes. Elle est une déesse des festivités, festins et souvent de la romance. Sheela est parfois créditée de la création de nombreuses espèces de fleurs, et possède un fort sens esthétique. Quand elle chante, les fleurs éclosent, les arbres bourgeonnent, et les semences germent, et les plantes vivantes poussent et fleurissent sur son chemin.

Comment jouer son rôle : Sheela enverra un avatar pour contrer toute menace importante pour les terres des petites gens (pas seulement le peuple ou ses maisons, mais aussi les terres). Elle est particulièrement fâchée par la destruction gratuite de la nature, et son avatar poursuivra les coupables pour les punir. Ses présages sont gentiment révélés aux fidèles par une plante florissant soudain, de petits animaux des bois adoptant un comportement joueur et de petits changements de climat (rayons de soleil dans les nuages, pluies extrêmement localisées, etc.).

Caractéristiques : AL n (nb) ; ALF n, nb (petites gens non mauvais); ZdC nature, agriculture, climat ; SY marguerite.

Avatar de Sheela (druide 16)

L'avatar de Sheela est une jolie petite-femme jeune vêtue de guirlandes de fleurs sauvages Elle utilise des sorts des Sphères standard de druide, plus le Soleil et les Voyageurs.

For 15	Dex 18	Con 18
Int I6	Sag 19	Cha 19
VD 12	T P (1 20)	RM 35%
CA 0	DV 15	PV 112
#AT 1	TAC0 5	Dg 1 d6+4 (massue)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Sheela voyage libre ment sur tous les terrains (passage sans traces, marche sur l'eau, etc) et ne peut être enchevêtrée. Elle régénère 3 pv/rd si ses pieds touchent la terre nue. Elle a un bâton des grandes Forêts et une massue +4

Devoirs du clergé

Les prêtres de Sheela se préoccupent de la nature et de l'agriculture, l'équilibre entre la culture des terres fertiles et les terres laissées inoccupées et en jachère devant être respectées Ce sont les officiants majeurs aux festivités de semailles et de récoltes Ils doivent veiller à l'intégrité du territoire des petites-gens en tous temps.

Obligations et devoirs : CR Std ; AL n, nb ; AP armes et flèches, massue, arbalète, dague, dard, bâton, fronde, fustibale ; RA toutes ; SI Générale, Animale, Charme*, Création, Divination*, Elémentaire (air, terre, eau), Garde*, Soins, Nécromancie*, Plantes, Protection*, Soleil, Voyageurs, Climat ; PC 1) parler avec les animaux 3/jour 4) enchevêtrement 7) croissance des plantes 9) parler avec les plantes ; RM repousse â 2 niveaux ; LN 12 ; DV d6 Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL n'importe quel non mauvais ; LN 5 ; DV d4.

Urogalan (demi-dieu)

Urogalan est le demi dieu de la terre et de la mort chez les petites-gens. Son aspect terrestre est fait de révérence pour la terre elle-même plutôt que d'un intérêt pour la croissance naturelle ; c'est un dieu du sous-sol. Son aspect mortuaire est celui d'un protecteur des âmes des morts, et celui d'un conseiller-juge pour Yondalla. Peu de petites gens l'adorent, mais il est vénéré comme un protecteur. Pour ces raisons, la vue de son symbole donne la chair de poule aux petites gens.

Comment jouer son rôle : Urogalan envoie des présages et manifestations de chiens noirs, hurlements y compris, comme prémonitions de mort, et pour recueillir les âmes. Il a un avatar. qui est envoyé pour récolter l'âme de grands, sages ou exceptionnels petits hommes. Il peut aussi envoyer son avatar dans les profondeurs pour veiller sur les périls qui peuvent en provenir.

Caractéristiques : AL n (In) ., ALF n (tout petit-homme) ; ZdC terre, mort ; SY silhouette de tête de chien noir.

Avatar d'Urogalan (mage 1 0, prêtre 10)

L'avatar d'Urogalan apparaît comme un petit homme mince à la peau mordorée, vêtu d'une robe d'un blanc pur (aspect de mort) ou brune (aspect de la terre). Ses sorts de mage proviennent de toutes les Ecoles, et ses sorts de prêtre des Sphères permises â son clergé

For 14	Dex I6	Con 16
Int15	Sag 18	Cha 13
VD 1 2	T P (1 20)	RM 20%
CA 0	DV 1 2	PV 96
#AT 1	TAC09	Dg 2d4+4 (fléau)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar d'Urogalan peut voir dans les ténèbres magiques et ne peut être assourdi ou aveuglé. Il irradie un manteau de terreur deux fois par jour s'il est en sous sol. 11 porte un anneau de protection +3 et un fléau à deux têtes +3. L'avatar est toujours accompagné d'un chien noir totalement silencieux (CA 2, VD 24, DV6, PV 48. Dg 2d8, Moral 20 si avec l'avatar, doubles dégâts sur un 20 naturel, RM 15070, irradie peur 1 ,5 m, immunisé â la peur).

Devoirs du clergé

Urogalan est respecté par de nombreux petits-hommes, mais son clergé est restreint. Ils célèbrent les funérailles, enterrements et mémoriaux, le culte des ancêtres et des généalogies sont importants à leurs yeux. Les pierres tombales incluent souvent une statuette d'Urogalan. Ils ont aussi un rôle dans la consécration des premiers coups de pelles aux fondations de nouveaux bâtiments et de nouveaux complexes souterrains.

Obligations et devoirs : CR Sag 13 ; AL ln, n ; AP toutes (fléau principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Divination, Elémentaire (terre), Garde, Soins, Nécromancie, Protection, Temps*, Climat* ; PC 1) protection contre le mal 3) invisibilité aux morts vivants 5) protection contre le mal 3 m 7) excavation 9) façonnage de la pierre ; RM oui ; LN 12 ; DV d6 Chamans oui.

Chamans: CR Std ; AL In, lb, n, nb ; LN 4 ; DV d4.

Kaldair Lestepied (héros des petites-gens)

Kaldair est un héros de l'école des sales-types-devenus-fréquentables, un thème commun dans les contes moraux des petites-gens. Voleur et canaille par nature. Kaldair est curieux et aime à voyager (ceci étant bien entendu â la fois admirable et téméraire). Il évite bien des dangers grâce â ses talents de fureteur et d'espion, détectant les gardes et pièges avant qu'ils ne puissent se refermer sur lui. Il prend des risques, mais pas aveuglément. Il utilise souvent les faiblesses des créatures à leurs dépens, ces faiblesses reflétant leur propre manque de valeurs morales. Il trompe les ogres de l'OEil Noir avec de l'or des fous et s'enfuit avec leur coffre au trésor ; il convainc un prêtre orque de passer des bottes de danse ce qui lui permet de voler sa cape magique et ses potions ; et ainsi de suite, dans beaucoup de contes similaires. L'équilibre entre l'arnaque et la récompense pour Kaldair est aussi un motif commun.

La main légère, et la magie aidant ceci, sont les forces majeures de Kaldair. Il a toujours des endroits secrets où cacher des choses (une cape avec poches profondes. un trou portable, un coffre secret de Léomund), et des amis qui peuvent cacher des objets pour lui. Il cache aussi la magie qu'il transporte, quand il le peut. Cacher est un élément classique pour un héros espiègle, mais Kaldair cache les choses pour de bonnes raisons. Il n'est pas espiègle pour le plaisir.

Des contes embellis parlant de Kaldair aux jeunes petits hommes se terminent toujours par l'histoire de la Liche de Jute, une terrible créature morte-vivante qui devait son nom â ses étranges habitudes vestimentaires. Kaldair se promenait sans le savoir dans les cavernes de la créature (morale . sachez toujours ou vous allez), vola quelques objets, et se retrouva face à la liche. Il fut frappé de terreur, mais resta sur place, sachant que toute tentative de fuite signifierait la mort. Il choisit de distraire la liche en criant "non !," du plus haut de sa voix, la faisant hésiter et permettant â son épée de la frapper par derrière et de l'immobiliser. Ceci est une sorte de truc, mais où le courage brut et le refus de fuir en face d'un danger énorme sont des vertus majeures, une fin-morale courante pour de tels contes. Kaldair, bien entendu, retourne chez lui, tombe follement amoureux d'une des prêtresses de Sheela, devient un membre respecté de sa communauté et finit ses jours heureux (les happy ends sont primordiales dans les contes des petites-gens). Mais il vagabonde parfois hors de sa maison, et sa femme vient alors le rechercher pour le ramener â ses enfants...

Avatar de Kaldair (voleur I6)

For 13	Dex 19	Con 15
Int 18	Sag 13	Cha 17
VD 12	T P (1 20)	RM aucune
CA0	PV 61	AL nb (cb)
#AT 1	TAC0 13	Dg 1 d6+ 1 4 (épée courte)

Attaques/défenses spéciales : Kaldair porte une épée courte à la lame dansante qui paralyse même les créatures normalement immunisées à la paralysie (un jet de sauvegarde normal â 4 annule). I1 a une cape avec des poches profondes permanentes, un anneau d'invisibilité et un trou portable. Il a beaucoup d'outils spéciaux de voleur, comme des bottes â talons creux, des cannes épées spéciales, etc. (voir le Manuel Complet du Voleur. chapitre 5).

Les Divinités gobelinoïdes

Introduction

Les races gobelinoïdes sont le groupe le plus important après les demi-humains dans virtuellement tous les mondes. Ils sont féconds, leur courte espérance de vie s'équilibrant par un fort taux de reproduction. Leurs races sont généralement maléfiques et leurs dieux et panthéons reflètent clairement ceci. Ils sont en compétition pour l'espace vital avec les races de la surface, ainsi qu'avec la plupart des races souterraines qui vivent dans les royaumes des profondeurs. Ils sont tous agressifs et territoriaux, et domineraient sûrement le monde sans une faiblesse majeure : la plupart sont trop chaotiques pour obtenir un succès durable. et les races loyales se factionnent en de nombreux clans ennemis et gâchent leurs ressources en guerres intestines. Ces races dominent rarement le monde les entourant car elles sont divisées entre elles.

Le terme "gobelinoïde" mérite une définition. En ce qui concerne leurs dieux, ce terme regroupe les orques et orogs, gobelins et hobgobelins, gobelours, kobolds et urdes. Les hommes hybrides sont inclus ici également, car ils ont surtout du sang gobelinoïde. et leurs dieux attirent quelques poignées de fidèles parmi les autres races gobelinoïdes. La plupart des dieux gobelinoïdes sont toutefois d'un type racial clairement défini. bien que Maglubiyet règne sur les gobelins, les hobgobelins et leurs divinités propres, et que l'entité connue comme le Ribleur ne semble pas avoir d'origine raciale spécifique. Les gnolls sont souvent considérés comme ayant une origine raciale similaire aux gobelinoïdes, mais la plupart vénèrent un seigneur Tanar'ri ayant des affinités pour les morts-vivants, totalement étranger aux dieux gobelinoïdes ; d'autres vénèrent aussi des divinités des géants, décrites parmi les dieux des géants. De même, beaucoup d'ogres vénèrent des divinités des géants et leur propre patron. Vaprak semble autant géant que gobelinoïde pour ce qui est de sa race.

Les différentes races ont des mythes de création divergents, qui donnent la part belle â leur divinité principale ; mais un thème commun parmi ceux ci est que, au commencement des mondes, les dieux de l'humanité et des demi-humains ont divisé l'espace vital sans laisser de place pour les gobelinoïdes. Leurs dieux durent combattre pour obtenir de la place. et bien qu'on considère généralement qu'ils furent défaits lors d'une grande et épique bataille, ceci était dû à la traîtrise, aux tricheries, ou â l'usage injuste de la magie pour éviter un combat équilibré. La version la plus intense de ceci est contée par les chamans et prêtres orques, la défaite de Gruumsh par Corellon, mais le mythe a toujours le même thème et sert â alimenter un sens de l'amertume chez ces races, qui â son tour provoque leur agressivité ; ce que leurs dieux et prêtres recherchent, bien entendu.

Les chamans sont aussi prééminents que les prêtres, voire plus, parmi les races gobelinoïdes. Beaucoup de races ou clans fragmentés n'ont que des chamans, et quelques divinités n'ont pas de prêtres du tout. Le chaman du clan est souvent une personne importante en tant que chef/ guerrier / chaman, ou conseille les guerriers. un gobelinoïde d'une intelligence ou d'une sagesse inhabituelle qui utilise ses talents au service de l'effort de guerre continu que ces races fournissent. Ces races ont aussi des hommes-médecines et des chamans ayant quelques notions de magie. C'est une éternelle énigme que des races créées par des dieux à l'aspect physique si puissant. dévouées à la force brutale, â l'effort de guerre, soient presque seules à avoir ce talent supplémentaire parmi leurs chamans. Ce qui est certain, c'est que la possession d'un vieux livre de sorts. probablement passé de génération en génération et dont l'écriture glyphique est presque illisible, confère à l'homme-médecine un terrible prestige, voire la terreur au sein de son clan. Après tout, aucun d'eux n'est capable de lire ce livre – encore moins de lancer un sort.

Tous les panthéons gobelinoïdes sont dominés par des dieux qui se préoccupent de la force, du conflit, de l'effort de guerre, du combat, du meurtre. de la souffrance, des ténèbres, de la mort et de la maladie, du commandement et de l'esclavagisme. Quelques-uns se préoccupent des voleurs, de la tricherie et de la protection. Les dieux de la nature, des phénomènes atmosphériques. de la connaissance, de la joie et de l'amour. de la beauté et du plaisir sont absents ici. Seul Meriadar, le dieu voleur des hommes hybrides, est une exception. Il n'y a pas de richesse des mythes. de contes moraux. de subtils préceptes éthiques reflétés par les contes des divinités et de leurs serviteurs ; la vue du monde des gobelinoïdes est appauvrie, privée de la créativité de l'intelligence supérieure et du bon alignement des demi-humains. Le mal de ces races ne s'incline pas vers la subtilité et la complexité des illithids et tyrannoeils, et leurs religions sont sombres, dures et brutales.

Le panthéon orque

Le plus extensif de tous les panthéons gobelinoïdes est celui de la populeuse et fertile race orque. Leur mythe d'avant le temps, constamment reconté par les chamans aux feux de camps dans la noirceur de la nuit, est archétypique pour la plupart des races gobelinoïdes.

Au commencement, tous les dieux se rencontrèrent et se partagèrent le monde pour savoir où leurs races résideraient. Les dieux elfes tirèrent le lot qui leur donna les vertes forêts et les brillants bois. les nains tirèrent le lot des richesses des montagnes. les dieux gnomes obtinrent les collines rocheuses baignées de soleil et les dieux des petites-gens les prairies et vallées verdoyantes. Les humains obtinrent le lot leur permettant de résider en tous lieux. où ils le désiraient. Ensuite, les dieux assemblés se retournèrent vers les dieux orques et rirent fort et longuement. ""Tous les lots sont partis ., dirent-ils amusés. Où résidera ton peuple, N'a-Qu'un-OEil ? Il n'y a plus de place !"

Ce fut alors le silence sur le monde, et Gruumsh N'a-Qu'un-OEil leva sa lance de fer et l'étendit sur la terre. Le manche cacha le soleil d'une grande partie des terres alors qu'il parlait : "Non . Vous mentez ! Vous avez truqué le tirage des lots, espérant me tromper ainsi que mes fidèles. Mais N'a-Qu'un-OEil ne dort jamais ; N'a-Qu'un-OEil voit tout. Il y a un endroit pour que mes orques vivent... Là!", souffla t'il, et sa lance perça les montagnes. ouvrant de grandes crevasses et fissures. "Et là !" , et le fer de la lance fendit les collines et les secoua, les couvrant de poussières. ""Et là aussi !"". et la lance noire creusa les prairies et les
rendit nues.

« Là . grogna triomphalement Celui-Qui Observe, et sa voix résonna aux confins du monde. Voilà où les orques vivront ! Et ils survivront, se multiplieront et deviendront plus forts. Et un jour viendra où ils couvriront le monde, et tueront tous vos peuples ! Les orques hériteront de ce monde que vous cherchiez â me voler !,"

Ainsi les orques eurent leur foyer et viendra un jour où ils régneront sur le monde, et c'est pourquoi ils font la guerre : une guerre pour la colère de Gruumsh, incessante et sans fin.

Tout est subordonné â cette guerre pour du territoire, et d'autres divinités orques reflètent simplement des facettes diverses de cet élan central. Luthic peut être la déesse des soins, mais elle ne sourit qu'à des soins donnés aux méritants (qui ont été blessés dans cette guerre). La force fait loi pour ces dieux, et ils se battent tous pour le pouvoir de l'une ou l'autre manière, souvent les uns contre les autres mais aucun n'ose risquer la colère de Gruumsh. Ils vivent presque tous aux enfers, où Gruumsh garde son oeil qui jamais ne cligne ni ne dort fixé sur eux.

Prêtres : Seule Luthic dans le panthéon permet des prêtres et chamans mâles et femelles ; les autres dieux n'acceptent que les mâles.

Les dieux gobelins

Maglubiyet régit ce panthéon d'un poing de fer, comme Gruumsh pour le sien. C'est un panthéon â la fois, plus petit et divisé que le panthéon orque. Maglubiyet régit â la fois les gobelins et hobgobelins, et ne permet pas â leurs dieux raciaux spécifiques de grandir et croître en

puissance La plupart des panthéons locaux ont un nombre de dieux inférieurs, demi-dieux et dieux mineurs, et s'ils paraissent gagner en pouvoir, il les détruits avant qu'ils ne puissent le menacer. Il permet à Nomog-Geaya et Khurgorbaeyag d'exister en tant que dieux raciaux totémiques, car il connaît le besoin de chaque race pour un dieu racial propre, et au fil des éons, ces deux divinités ont appris â se courber devant le trône de fer enflammé de Maglubiyet

Il y a une puissante guerre entre les esprits orques et gobelins dans les enfers, menée par Maglubiyet et Gruumsh ; c' est une guerre éternelle car quand les esprits sont tués sur les lugubres champs de bataille infernaux, ils se relèvent pour combattre encore â la fin de la bataille. Des milliers furent stupidement tués pour gagner quelques
centaines de mètres de terrain, se relever et repousser leurs ennemis. Des siècles furent gaspillés autour d'une simple colline de lave séchée, perdue la décennie suivante. Nul ne sait pourquoi les divinités persistent dans cette lutte inutile. C'est peut-être pour aiguiser leur sens du combat, essayer d'autres stratégies pour d'autres batailles ; peut-être est ce enraciné dans la malice et l'envie, qui sait ?

Peut être en raison de ces batailles, et par besoin de maintenir une certaine cohésion entre les deux races, Maglubiyet permet au demi dieu Bargrivyek de résoudre quelques conflits entre gobelins et hobgobelins Les gobelins ont donc une divinité médiatrice, inconnue des orques, mais ce demi-dieu est un invétéré conquérant de territoires et chercheur de batailles, comme tout dieu gobelinoïde. Il est aussi totalement maléfique ; mais sa loyauté l'incline à l'unité et à la cohésion plutôt qu'au règne brutal. Au moins, il y tend un peu plus, et c'est déjà plus que les autres divinités.

Les dieux gobelours

La race gobelours est dure. hardie, et plus forte et rapide que la plupart des gobelinoïdes. Ils ne sont pas aussi nombreux ou fertiles que les plus petites races. toutefois, et s'opposent souvent à des races que les plus petits peuples laissent, telles que les géants et leurs semblables. Pour ces raisons, les gobelours semblent moins préoccupés par les combats de masse. Ils sont évidemment aussi chaotiques, rendant l'organisation des armées assez difficile. Ils ont un panthéon martial, mais plus diversifié que celui des orques ou des gobelins, et ont des dieux de la discrétion, de la surprise, de la chasse et de la terreur. Des panthéons locaux ont aussi des divinités mineures de la fertilité, de la terre et de la mort ; et ils incluent parfois le Ribleur, une divinité des ténèbres/mort, â leur panthéon. Les chamans et prêtres gobelours montrent plus d'inventivité dans leur utilisation de la magie, et leurs contes mythiques, que la plupart des autres races gobelinoïdes. Ceci reflète â la fois leur nature chaotique (et donc potentiellement plus flexible et créative) et leur intelligence légèrement supérieure. Mais, leur dieu créateur Huggrek vit dans une caverne dans le Pandémonium, entouré de têtes tranchées ; on ne se pose pas de question sur les origines du panthéon gobelours. Ils sont seulement un peu plus subtils dans leur façon de trancher les têtes que les orques et les gobelins.

Les dieux kobolds

Ce panthéon est une fois de plus petit ; Kurtulmak n'est qu'un dieu intermédiaire. Il est comme Maglubiyet une divinité jalouse constamment sur ses gardes â l'égard des autres dieux. Il tolère Gaklunak car il le contrôle magiquement, et ignore fortement le dieu trouillard des urdes. la race mineure apparentée aux kobolds. La religion des kobolds est divisée de manière intéressante. Kurtulmak est une divinité vengeresse, aveuglément agressive. Il peut être malin, mais n'est pas sage, et peut être trompé facilement, comme ses aventures avec Garl Brilledor le montrent. Gaknulak, toutefois, est une divinité pragmatique qui fera de son mieux pour arriver aux fins de Kurtulmak par ses innovations. Il est ce que les gobelinoïdes ont de plus proche d'un dieu inventif et créateur. Les chamans de la guerre et du pragmatisme se prennent parfois le bec, mais quand ils oeuvrent de concert, le danger qu'ils représentent surprend pour leur petite taille. Bien entendu, les kobolds ont une haine spéciale des gnomes (et â un moindre degré des svirfnebelins) et travaillent sans relâche â leur éradication. C'est l'objet d'une guerre éternelle pour venger l'honneur de Kurtulmak.

Clergés : Tous les clergés gobelinoïdes sont chargés d'étendre l'espace vital de la race. Ils sont presque tous des clergés agressifs, et n'ont pas de prêtres érudits ou sédentaires de quelque sorte que ce soit Les clergés sont aussi "politiques" ; ils luttent pour l'influence dans la tribu ou le clan, et beaucoup sont chefs de guerre en même temps que prêtres ou chamans. ils sont aussi priés d'entretenir la guerre contre les ennemis raciaux. Ceux qui ont des sorts de soin utilisent généralement des formes inversées. mais peuvent les employer pour soigner des guerriers blessés dans des batailles valeureuses (â moins qu'il ne soit spécifié que seule la forme inversée des soins est disponible).

Les dieux des orques

Gruumsh (dieu supérieur)

Gruumsh est le chef incontesté du panthéon orque. Dans la préhistoire, un ou deux dieux orques maintenant inconnus ont conspiré contre Celui-Qui Ne Dort-Jamais, et furent définitivement détruits. Depuis ces temps. Gruumsh a régné sur les orques avec un poigne de fer. Il est un dieu redoutable. brutal qui se révèle dans sa force martiale, et recherche continuellement de nouveaux territoires pour sa race.

Cette pulsion â acquérir du territoire et de l'espace vital est la plus grande motivation de Gruumsh. Il s'est toujours senti lésé par la façon dont les dieux de l'humanité ont divisé le monde. mettant les orques (et lui-même !) de côté, sans aucun respect. Gruumsh mène son peuple implacablement, et par le travail de ses prêtres et chamans, conquiert de nouveaux territoires. Et sa profonde et éternelle haine des autres dieux fait qu'il cherche â assurer une telle domination par la guerre. constante et incessante. Gruumsh ne tolère aucun signe de pacifisme dans son peuple. De fait, les orques n'ont pas de mot pour "paix" dans leur langage, seulement un juron guttural qui signifie "arrêt temporaire de la lutte".

Gruumsh a une haine éternelle de Corellon Larethian depuis que celui-ci l'a vaincu au combat. La religion orque dénie que Gruumsh ait perdu un oeil dans le combat avec Corellon, comme leur histoire de l'origine le montre. Ils maintiennent que Gruumsh a été trompé et dupé par la magie de Corellon, et que le dieu elfe n'aurait pu gagner dans un combat â la loyale. Gruumsh pousse son peuple â raser et ravager les terres des elfes â chaque fois que c'est possible. C'est tout aussi bien pour les elfes qui vivent généralement dans des terres fortement éloignées de celles des clans orques.

Mais ensuite, Gruumsh a une haine aussi profonde envers les nains et leurs dieux. Le conte chamanique expliquant comment Gruumsh et les premiers orques combattirent pour les montagnes lasserait n'importe quel auditeur. Les orques désirent les montagnes pour leur caractère stérile et désolé. Ce sont des ravageurs, et ils aiment ce qui est nu et austère. Toutefois. ils prendront ce qu'ils peuvent avoir, et une force majeure de leur race est de pouvoir survivre â peu près partout.

Cette propriété est elle aussi proche du coeur de Gruumsh. Lui et ses prêtres "élaguent" les orques qui sont malades. faibles, boiteux, ou incapables de prendre part â la guerre. Gruumsh est une divinité rude et loyale, et éliminer les faibles est un élément clef de la philosophie orque. Comme les mâles sont physiquement plus forts que les femelles, ces dernières sont généralement confinées au rôle de l'éducation des enfants, et

doivent s'assurer que les hommes trouvent une table garnie quand ils reviennent d'une journée de combats et de pillages. "Si Gruumsh avait voulu que les femelles soient égales aux mâles, il leur aurait donné plus de muscles." est une traduction très édulcorée d'un dicton de la caste guerrière.

Heureusement pour les races du Plan Primaire, beaucoup de l'attention de Gruumsh est retenue par la guerre éternelle des esprits orques et gobelins dans les Enfers, où il dirige les combats depuis sa citadelle de fer. Mais Gruumsh est toujours â l'affût pour les siens. et spécialement pour ce qui est des transgressions...

Comment jouer son rôle : Gruumsh n'enverra un avatar que si ceci est nécessaire pour une grande bataille, et que Illneval et Bahgtru ne peuvent régler cette situation. Très rarement, il peut aussi en envoyer un pour contrecarrer les plans d'un avatar elfe. Ses présages prennent des formes aussi agréables que le bris soudain des vertèbres d'un jeune chaman, ou d'une manière plus clémente un nuage de fumée noire et toxique.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (orques) ; ZdC guerre, territoire ; SY un oeil, ne cillant jamais.

Avatar de Gruumsh (guerrier 20. prêtre 9)

L'avatar de Gruumsh est un immense orque couvert de cicatrices, en armure de plates de bataille noire, avec un oeil central. Il utilise des sorts de toutes les Sphères de prêtre (formes inversées seulement là où c'est approprié).

For 22	Dex 16	Con 21
Int 15	Sag 12	Cha20
VD 12	T G (300)	RM 50%
CA 4	DV20	PV 160
#AT 2 (3)	TAC03	Dg 2d8+4 (javelot) + 10/3d6 (torche)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Gruumsh ne peut être pacifié d'aucune manière une fois qu'il est en combat (émotion, charme, suggestion, etc.). Il a 80°70 de résistance â la magie aux sorts lancés par les elfes. Son javelot +4 paralyse pour 2d4 tours quand il touche (jet de sauvegarde/paralysie â -4 pour annuler). Sa torche brûlant éternellement ne peut être affaiblie (par tempête de feu/ étouffement de feu, etc.) Et il frappe une fois par round avec elle s'il le choisit ; il peut lancer nuage mortel 3/jour et brume mortelle 3/jour 8râce â elle. Il porte une trompe de destruction ou un récipient de verre avec 2d4 utilisations de poussière de toux et étouffement qu'il peut allumer avec la torche (il est immunisé aux effets) pour générer un rayon de 6 mètres durant 1 d4 rounds par utilisation.

Devoirs du clergé

Au moins 50% du clergé de Gruumsh sont des chamans et hommes médecines ; seuls les grands clans ont des prêtres spécialisés. Ils cherchent â devenir chefs de guerre (ou conseillers de ces derniers), et prêchent la guerre. Ils maintiennent leur forme physique et étendent l'adoration de Gruumsh par l'inspiration, la crainte et une poigne de fer Pour devenir un chaman de Gruumsh, un orque doit s'arracher son propre oeil gauche. L'adoration correcte de Gruumsh requiert du sang en grande quantité (du sang elfe est plus approprié).

Obligations et pouvoir : CR For 15 ; AL lm ; AP toutes (javelot principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Combat, Divination* , Elémentaire* (terre, feu), Soins*, Loi, Nécromancie*, Protection*, Conjuration, Soleil (inv.). Guerre, Vigilance* ; PC 1) + 1 au toucher contre elfes 3) aide (sur soi seulement) 6) guérison (sur soi) de 1 d8 pv par créature intelligente tuée ces dernières 24 heures 8) peut enchanter son javelot pour causer des dégâts doubles 2 rd/niv ; RM commande â 2 niveaux; LN 9 ; DV d8 . Chamans oui.

Chamans : CD For 13 ; AL n'importe quel mauvais ; LN 5 ; DV d4+ 1 ; Autres javelot première compétence en armes, hommes médecines ne peuvent utiliser que les formes inversées des sorts pour lesquels c'est approprié (ténèbres, pas lumière, etc.)

Bahgtru (dieu intermédiaire)

Baghtru est le terriblement stupide fils de Gruumsh, et son loyal lieutenant. Il a peut-être l'intelligence d'un caillou, mais sa force est incroyable, et les autres dieux orques le craignent et réclament son assistance quand ils en ont besoin Le symbole de Bahgtru dérive d'une bataille où il tua un reptile â plusieurs pattes d'un autre monde en brisant toutes ses pattes. Bahgtru méprise toute magie, armure et armes et ne considère que la force physique seule.

Comment jouer son rôle : Bahgtru n'envoie ses avatars sur le Plan Primaire qu'à la demande des autres dieux orques (généralement Gruumsh ou Luthic) ; il est trop stupide pour le faire de lui-même. S'il envoie un présage, c'est sous la forme d'un terrible mal de tête (« La patte de Bahgtru » est le terme consacré).

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (orques) ; ZdC force, combat ; SY fémur brisé.

Avatar de Bahgtru (guerrier 1 8)

L'avatar de Bahgtru est un gigantesque orque, terriblement musclé, avec une peau â la teinte sale et des yeux verts terne ; les défenses qui dépassent de sa bouche sont blanches â force de ronger des os. Il porte une armure cuir fortement rembourrée et des gantelets.

For 24	Dex 10	Con 22
Int 5	Sag 5	Cha 19
VD 9	T G (480)	RM 20%
CA 0	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 2	Dg 2d 12+ 1 2 (poings)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Bahgtru est immunisé â tout effet absorbant de la Force (rayon d'affaiblissement, etc.) et toute magie réduisant directement les jets au toucher/dégâts (chant, prière, etc.). Aucune magie ne réduit ou élimine les dégâts de ses coups (peau de pierre, etc.). S'il touche avec les deux poings lors du même round, il empoigne et écrase son adversaire pour 3d 12+ 1 2 points de dégâts supplémentaires.

Devoirs du clergé

Le clergé de Bahgtru doit vouloir dominer son clan et faire passer tous les autres au second plan (â l'exception de Gruumsh). Ils doivent en tout temps subir un exténuant régime d'exercice physique, et entraîner les jeunes orques de la même manière. Ils encouragent les rivalités entre clans, cherchant toujours à convertir d'autres clans au culte de Bahgtru.

Obligations et pouvoir : CR For 16 et Int 8 ou moins ; AL lm ; AP toutes (mais voir plus bas) ; RA cuir clouté ; SI Générale, Combat, Soins (inv.), Protection, Conjuration, Guerre ; PC 1) force (permet des scores exceptionnels) 5) les dégâts au poing deviennent 1 d6de base s'il porte

des gantelets de cuir clouté, la seule arme permise â partir de ce niveau 7) For passe â 18et un jet de %f% de Force exceptionnelle est fait ., RM non; LN 9 ; DV d8 ; Chamans oui.

Chamans : CR For 1 3 : AL n'importe quel mauvais ; LN 5 ; DV d6 . Autres comme chaman 5 ; poings font 1 d6 en gantelets, seule arme permise (comme prêtre).

Illneval (dieu intermédiaire)

Illneval est l'aide de camp de Gruumsh, celui â qui il confie le commandement de la guerre quand il ne désire pas le faire lui-même. 1llneval est un dieu de chef de guerre plutôt que d'orque commun -- il est donc vénéré par de nombreux orogs. Il est l'archétype du chef sur le front, celui qui se plonge dans la bataille sans rien d'autre que la destruction et la victoire â l'esprit. Il a renversé un ou deux demi-dieux orques, probablement parce qu'ils convoitaient secrètement la place de Gruumsh. Gruumsh ne fait pas confiance â Illneval, mais avec Bahgtru â ses côtés, il choisit de ne pas agir.

Comment jouer son rôle : 1llneval n'enverra un avatar que sur ordre de Gruumsh, et seulement pour des batailles importantes. Ses avatars ne se battront jamais en compagnie de ceux de Bahgtru. Ses présages sont typiques : du sang coulant d'une cotte de mailles.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (orques) : ZdC guerre ; SY épée large ensanglantée.

Avatar d'Illneval (guerrier 15, prêtre 7)

1llneval apparaît comme un grand orque peu souriant, vêtu de cotte de mailles rouge, avec de nombreuses cicatrices sur ses bras et sur le visage. Ses sorts de prêtre proviennent des mêmes listes que ceux de ses prêtres.

For 19	Dex 18	Con 18
Int15	Sag 12	Cha 16
VD 12	T G (270)	RM 30%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT2	TAC04	Dg 4d4+4 (épée large) +7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar d'Illneval est immunisé aux projectiles n'ayant pas au moins un enchantement de +3. Il peut lancer domination 3/jour Il porte une cotte de mailles rouge +4qui dévie tous les sorts d'éclair et de rayon (baguette de métamorphose, la version rayon de la Sphère glaciale d'Otiluke. etc.) Sa redoutable épée large +3 fait des blessures qui saignent d'office (perte de 1d4pv/rd jusqu'à ce qu'un soin des blessures graves ou un autre sort plus puissant soit lancé.)

Devoirs du clergé

Les prêtres d'Illneval sont chefs et officiers dans les armées. Ils luttent aussi pour que le culte d'Illneval soit prédominant dans leur clan. Les prêtres portent une cotte de mailles rouge en tout temps. Si le MD le désire, les orogs peuvent devenir guerriers/prêtres au service d'lllneval.

Obligations et pouvoir : CR For 1 3 Cha 12 ; AL lm ; AP toutes (épée large principalement) ; RA maille ; S.l. Générale, Combat, Création*, Garde*, Protection*, Conjuration*. soleil (inv.), Guerre, Vigilance* ; PC 1) + 1 au toucher et dégâts avec épée large 5) prière 8) domination 2/semaine ; RM non ; LN 8 (Sag 18+) ; DV d8 ., Chamans oui + h m.

Chamans : CR For 11 Cha 9; AL lm, nm ; LN 4 ; DV d6 ; Autres épée large première arme.

Luthic (déesse inférieure)

Luthic régit plusieurs Sphères. Elle est la déesse des orques femelles, et de la fertilité (surtout pour les orques femelles ; les orques mâles considèrent Gruumsh comme le dieu de la fertilité mâle). Elle est aussi une déesse des grottes, cavernes et endroits sombres, et de la servitude femelle (car elle sert Gruumsh). Enfin, elle est la déesse de la médecine primitive et des soins, et aide â restaurer le moral des orques Luthic est une déesse ayant une forte affinité pour la terre ; beaucoup d'orques se roulent dans la boue pour s'assurer d'avoir beaucoup d'enfants, en lui faisant des invocations. Luthic est très proche de son fils Bahgtru ; il suit toujours ses ordres, avant même ceux de Gruumsh.

Comment jouer son rôle : Luthic n'apprécie pas du tout qu'on utilise son nom â la légère, et pourrait dans ce cas infliger une grave maladie (jet de sauvegarde/mort magique à -4ou mort en 1 d4jours). Son avatar est envoyé après les grandes batailles, pour soigner, et parfois pour observer et protéger les orques durant les rites de fertilité. Ses présages peuvent prendre la forme de marques de griffes dans le roc, l'obscurcissement magique d'un endroit, ou un éboulement dans l'entrée d'une grotte.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (orques) ; ZdC fertilité. médecine, servitude ; SY rune d'entrée de caverne.

Avatar de Luthic (guerrier 10, prêtre 12)

L'avatar de Luthic apparaît sous forme d'une immense orque avec des griffes noires et incassables de 1 20 cm de long. Ses cheveux et yeux sont d'un noir terne et sa peau est brun foncé, plus claire près des oreilles et du nez. Elle utilise des sorts des mêmes Sphères que ses prêtres.

For 17	Dex 17	Con 16
Int 14	Sag 15	Cha 15
VD 12	TG(258)	Rm 15%
CA0	DV 13	PV104
#AT 3/2	TAC0 7	Dg 4d4+ 1 (griffes)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Luthic ne peut être paralysé, pétrifié, aveuglé, ou assourdi dans les ténèbres ou en sous sol. Elle régénère 2 pv/rd en sous sol. Elle porte une pierre de contrôle des élémentaux de terre et une potion d'extra soins.

Devoirs du clergé

Le clergé de Luthic utilise ses talents pour soigner ceux qui ont été blessés au combat, et pour apprendre des bases d'herboristerie aux orques. Ils s'occupent des jeunes et de l'accouchement des femelles. Ils sont toujours subordonnés aux prêtres de Gruumsh.

Obligations et pouvoir : CR Std ; AL lm mâle, toute femelle mauvaise ; AP armes tranchantes seulement (pas de flèches) ; RA cuir; SI Générale, Charme*, Combat*, Création, Elémentaire (terre), Garde, Soins, Nécromancie*, Protection, Soleil (inv.) ; PC 1) imposer les mains 1

pv/niv , 1 x/orque, après la bataille 4) ténèbres, double durée 7) régénération 1 pv/rd, 1 tour, en sous sol ; Rm non ; LN 1 7 (Sag 16+); DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL lm mâle, toute femelle mauvaise ; LN 4 . DV d4 ; Autres armure de cuir seulement.

Shargaas (dieu intermédiaire)

Shargaas le Seigneur de la Nuit réside dans un étonnant complexe de grottes, sous la plaine ardente de Chamada, le second niveau de la Géhenne. Ses cavernes s'étendent indéfiniment, et sont plus sombres que le nuit noire ; aucune créature ne peut y voir â l'exception de Shargaas et ses serviteurs. Shargaas est un dieu des voleurs, du secret, des ténèbres et des morts-vivants ; et sa haine des races non orques prend racine dans sa haine de la vie elle même. Ses plans sont plus froids et mieux calculés que ceux des autres dieux orques.

Comment jouer son rôle : Shargaas n'envoie un avatar que pour se mêler d'un conflit entre les orques et d'autres races souterraines (telles que les nains et gnomes). Il cherche aussi la guerre souterraine, qui lui fournit des corps â animer. Ses présages prennent la forme de courants d'air froids et soudains, des Lamentations, et les redoutables "fièvres froides" qui provoquent une terrible douleur.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n'importe quel mauvais (orques) ; ZdC ténèbres, voleurs ; SY croissant de lune rouge avec un crâne entre les pointes de la lune.

Avatar de Shargaas (illusionniste 5, voleur 16)

L'avatar de Shargaas est un grand orque hâve, avec une peau et des yeux noir de jais, qui porte une cape noire.

For 18/78	Dex 18	Con 17
Int 18	Sag 16	Cha 12
VD 12	T G (240)	Rm varie
CA0	DV 18	PV144
#AT 1	TAC0 5	Dg 1 d6+3 (bâton)+4

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Shargaas est totalement aveuglé par la lumière solaire, mais voit jusqu'à 1.5 km dans les ténèbres absolues ou magiques. Il n'a pas de résistance â la magie â la lumière du jour, 25%% en lumière partielle et 50%% dans les ténèbres absolues. Il escalade toute surface sans glisser. Sa cape magique offre une protection de +2 et lui permet de lancer un cône de froid de 1 0 DV 1 /jour. Il peut lancer ténèbres â volonté et affaiblissement3/jour, a99% de "se cacher dans 1'ombre"' en lumière partielle ou dans les ténèbres. Il commande aux morts-vivants comme un prêtre de niveau 1 8et utilise un bâton +3.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Shargaas sont voleurs et assassins, des tueurs discrets qui aiguisent sans cesse leurs mortels talents. Ce sont des éclaireurs et espions avancés pour les armées, mais ils n'opèrent que dans les ténèbres. Les clans de Shargaas sont toujours souterrains.

Obligations et pouvoir : CR Dex 1 3 ; AL lm ; AP comme voleurs ; RA cuir, maille rendue silencieuse ; SI Générale, Combat, Création*, Soins (inv.), Elémentaire (terre)* , Soleil (inv.), Voyageurs* ; PC 1) talents de voleur comme voleur de la moitié du niveau (arrondir vers le haut); 5) ténèbres continuelles 7) manteau de terreur, combiné â ténèbres, S m dans lesquelles le prêtre peut voir, 1 rd/niv. ; Rm commande ; LN 7 (Sag 16+) ; DV d6 ; Chamans oui + hm.

Chamans : CR Dex 9 ; AL n'importe quel mauvais ; LN 4 ; DV d4 ; Autres armure doit être cuir.

Yurtrus (dieu intermédiaire)

Yurtrus est le terrifiant dieu orque de la mort et des maladies, redouté de tous les orques ou presque ; ils le craignent et cherchent à s'attirer ses faveurs. Le dieu en lui-même ne parle ni ne communique, et est simplement une incarnation de principes détruisant la vie.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Yurtrus n'est envoyé que pour étendre des épidémies et le chaos, suivant les lubies du dieu. Ses présages prennent généralement la forme de poussées de fièvre.

Caractéristiques : AL lm (nm) ; ALF n'importe quel mauvais (orques): ZdC mort, maladies ; SY main blanche sur fond noir.

Avatar de Yurtrus (prêtre 16)

L'avatar de Yurtrus est un immense géant aux traits vaguement orques, couvert de chair verte pelante et pourrissante. Ses mains sont entièrement normales, excepté leur couleur blanc craie. Il n'a pas de bouche et ne communique jamais (les orques disent '(quand mains blanches parlera"> pour dire «jamais">). Il utilise des sorts de toutes les Sphères de prêtres (toujours inversées quand c'est possible).

For I6	Dex 15	Con 17
Int18	Sag19	Cha 1 (toutes races)
VD6	T G (360)	RM 30%
CA0	DV 16	PV 128
#AT l	TAC0 5	Dg 3d4+ 1 (toucher)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Yurtrus est immunisé aux maladies et poisons. Tout coup qu'il porte avec succès inflige une maladie putrescente fatale en 1 d4jours (à moins d'un sort de guérison), et la victime doit réussir un jet de sauvegarde/mort ou perdre ses points de vie de manière permanente. Son avatar est entouré d'un nuage de gaz puant avec un rayon de 6 m. Dans cette aire, les créatures de 1 4 DV/niv. sont affectées comme par de la poussière de toux et étouffement; celles de 5 8 DV/niv. comme par un nuage puant; celles de9+ DV/niv. comme par un nuage puant mais elles peuvent faire un jet de sauve garde/poison pour annuler

Devoirs du clergé

Les prêtres de Yurtrus ne sont pas chefs de clan, mais se trouvent dans tous les clans. Ils portent des gants d'un blanc pâle faits de peau de créatures humaines, demi-humaines ou gobelinoïdes qu'ils ont tuées. Ils portent une mince «armure" faite dans le même matériau. Ils prient leur divinité quand un clan est affecté par une maladie et une épidémie, mais leurs sorts inversés et leurs masses spéciales en font aussi des guerriers.

Obligations et pouvoir : CR Con 1 3 , Cha 6 ou moins ; AL nm, lm ; AP masse à tête en forme de poing blanc ; RA «cuir »; SI Générale, Combat*, Soins (inv.), Nécromancie (inv.), Conjuration*, Protection*, Soleil (inv.), PC 2) nuage puant 4) +2 aux jet de sauvegarde/poison, maladie : 6) contagion 8) + 1 Con ; RM commande à 2 niv. ; LN 8 (Sag 18+) ; DV d6 ; Chamans oui + h m.

Chamans : CR Con 10 . AL n'importe quel mauvais ; LN 5 ; DV d4; Autres doit utiliser les gants en peau, l'armure et la masse comme les prêtres ; hommes-médecines doivent utiliser les formes inversées des sorts quand c'est possible : immunité aux maladies

Gerdreg (héros orque)

Les mythes héroïques orques ne sont pas exactement subtils. Les thèmes qu'ils incarnent se résument â une formule simple . force fait loi et en plus, on s'éclate . Le conte de Gerdreg colle parfaitement à ce principe, mais contient aussi quelques thèmes subsidiaires typiques de cette race paranoïaque et agressive.

Le clan de Gerdreg fut balayé par un clan orque ennemi alors qu'il était encore enfant, et son père fut éviscéré sous ses yeux (morale : les autres clans sont des sales types ; le clan assumant ce rôle est toujours un clan ennemi de celui du chaman qui raconte). Il fut recueilli par ce clan meurtrier, et malgré leur cruauté continuelle et leurs sarcasmes, il devient un puissant jeune guerrier (morale : devenez forts ; fort, c'est bien ; développez votre force : personne ne le fera pour vous). Après avoir aidé â tuer des groupes de nains dans les montagnes, il prit le commandement d'un petit groupe d'orques qui brûla une enclave elfe dans les bois et tuèrent les elfes qui s'enfuyaient (morale . soyez un chef; être chef signifie le respect ; tuez les elfes ; ces poltrons fuient quand vous brûlez leurs maisons . profitez en pour leur tirer dans le dos).

Après ces bons moments passés à tuer des demi humains, et d'autres encore, Gerdreg retourna à son clan adoptif et détrôna le chef, assassina son fils. et se proclama chef du clan (morale : force fait loi). Il donna un anneau magique qu'il avait pris aux elfes au chaman de la tribu (morale : la magie, c'est pour les nouilles, mais soyez en bon termes avec les chamans ; une considération protectrice importante dans les histoires, puisque ce sont après tous les chamans qui les racontent). Gerdreg prit plusieurs femmes et eut de nombreux fils qui devinrent de bons guerriers, comme leur père (morale : les femelles sont faites pour élever les gosses ; les fils c'est bien, qui voudrait une fille ?). Gerdreg mourut de vieillesse, en tuant le plus grand chef nain du monde entier (la seule manière de mourir ; dans certaines versions, Gerdreg est assassiné par un fils impatient de prendre le commandement du clan, la morale étant que vous ne devez ni ne pouvez faire confiance à personne, spécialement quelqu'un qui en veut â votre place).

Avatar de Gerdreg (guerrier 1 5)

For 18/00	Dex 15	Con 17
Int 10	Sag 14	Cha 16
VD 1 2	T G (270)	RM 30%
CA 1	PV 105	AL lm
#AT2	TAC0 3	Dg suivant arme +6

Attaques/défenses spéciales : Gerdreg porte une cotte de mailles +3. Aucune arme particulière ne lui est associée ; sauf que ce soit une hache, un fléau ou une épée, c'est toujours une arme â deux mains et elle sera +2 L'absence de magie auxiliaire est aussi un thème des héros orques ; ils triomphent par la force seule. La magie est pour les faibles (sauf les chamans et hommes-médecines : c' est bien entendu différent)

Les dieux des gobelins

Maglubiyet (dieu supérieur)

Maglubiyet est â la fois le dieu patron des gobelins et des hobgobelins (et ces deux races peuvent être prêtres spécialisés ou chamans et atteindre le niveau d'expérience maximum). Maglubiyet est semblable en bien des façons â Gruumsh, le dieu orque ; il souhaite voir la guerre se répandre pour la gloire de son peuple, et le pousse éternellement au conflit et à la lutte.

Les cibles favorites de Maglubiyet pour cet effort de guerre sont légèrement différentes. Alors que les orques se ruent continuellement sur le moindre habitat qu'ils peuvent trouver. les gobelins ont une plus forte affinité pour un environnement souterrain. Maglubiyet veut voir son peuple détruire les races de la surface, bien sûr. mais c'est pour la gloire de la guerre et du carnage plus que pour le territoire. Les premiers ennemis et concurrents des gobelins sont les nains et gnomes, et ce sont ces races que Maglubiyet pousse ses serviteurs â détruire quand ils les rencontrent.

Maglubiyet encourage une hiérarchie rigide parmi les gobelins et hobgobelins. Il y a une hiérarchie exacte dans les tribus. Chacun sait qui lui est supérieur et inférieur. Toutefois, les chef règnent en vertu de leur force. Quand elle décroît, ils sont vites éliminés, suivant les désirs de Maglubiyet. Les gobelins ont une durée de vie naturelle de 50 ans environs, mais peu des chefs vivent si vieux.

Le clergé et les chamans de Maglubiyet sont d'une importance majeure pour cette divinité. Le dieu lui même est forcé de passer beaucoup de temps pour la guerre des esprits dans les enfers entre gobelins et orques. Contrairement â Gruumsh, Maglubiyet ne dispose pas d'une série de dieux intermédiaires compétents comme Illneval
pour diriger ses troupes quand le besoin s'en fait sentir, et il doit alors y passer beaucoup de temps. Les prêtres sont donc vitaux pour les buts de Maglubiyet sur le Plan Primaire, et ils ont une influence majeure sur les tribus de gobelins. Ceci est aussi vrai pour les chamans que pour les moins nombreux prêtres spécialistes. Les chamans sont parfois chefs de tribu de fait, mais ils sont le plus souvent les bras droits de chefs de guerre, et leur rôle dans la préparation de la guerre est de remonter le moral de leur tribu et de conseiller le chef

Maglubiyet est une divinité qui demande des sacrifices à son clergé. Ils sont toujours effectués par décapitation â la hache, et le clergé enseigne que ces sacrifices alimente l'énergie que Maglubiyet consume dans sa guerre sacrée contre les orques dans les enfers.

Maglubiyet est aussi une divinité paranoïaque, ne permettant jamais à une divinité de son panthéon d'arriver à une vraie puissance. Il veille éternellement sur les demi-dieux et dieux inférieurs pour s'assurer qu'ils ne conspirent pas pour le renverser. I1 n'a pas de fils ou de lieutenant à qui faire confiance, comme Bahgtru et 1llneval pour Gruumsh, et il ressent fortement ce manque.

Comment jouer son rôle : Maglubiyet envoie rarement des avatars sur le Plan Primaire. Il appréhende d'étendre sa force ailleurs que dans sa base des enfers. Les avatars sont surtout envoyés pour tirer les nains et les gnomes de chez eux. Une bataille n'est pas suffisante ; elle doit avoir le potentiel de décimer une grande zone pour qu'un avatar soit dépêché. Maglubiyet communique assez fréquemment avec son clergé par présages et communication directe, car ils sont importants pour ses plans. Les présages prennent la forme de sang coulant de la lame d'une hache, de comportement inhabituel parmi les worgs et loups que les gobelins élèvent comme montures, et par chuchotements directs â des chamans en état de transe

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (gobelins) ., ZdC guerre, commandement ; SY hache sanglante.

Avatar de Maglubiyet (guerrier 16, prêtre 12)

L'avatar de Maglubiyet est un terrifiant et immense gobelin â la peau d'ébène et aux yeux rouges brillants autour desquels des flammes lèchent et pétillent. Il a des crocs acérés et des mains griffues terminent ses puissants bras musclés. Il utilise des sorts de prêtre de toutes les sortes, et utilise des sorts inversés autant que possible.

For 19	Dex 17	Con 18
Int 15	Sag15	Cha 19
VD 12	T G (270)	RM 30%
CA -3	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 4	Dg 2d8+4 (hache)+7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut projeter mains brûlantes pour 16 pv de dégâts 1 /tour, se lancer hâte 1 /jour et prononcer une parole infernale 1 /jour. Si l'avatar est tué, le corps explose comme une boule de feu de 10 DV. L'avatar de Maglubiyet utilise une immense hache +4noire comme du charbon et ensanglantée qui a les propriétés d'une épée d'acuité.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Maglubiyet sont agressifs, des créatures provocatrices qui doivent constamment lutter pour le commandement et l'influence. Ceux qui aspirent au commandement tribal sont encouragés à emmener les concurrents vers le prochain plan d'existence, généralement sans leur permission. Ce sont des chefs de guerre dès le départ, et ils entretiennent le désir de guerre chez les gobelins. Ils font des sacrifices réguliers â Maglubiyet. au moins une fois par mois. Idéalement, des nains ou gnomes capturés seront offerts ; ensuite, tout humain ou demi humain ; et â défaut d'autres gobelinoïdes, voire d'infortunés jeunes membres du culte.

Obligations et pouvoirs : CR For 13, Cha 10 ; AL lm ; AP toutes (hache principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Charme*, Combat, Création*, Divination, Garde*, Soins, Nécromancie (inv. pour sorts de niveau 4 et +) , Protection * , Conjuration , Solei1 (inv.) Guerre , Vigilance * . , PC 1) charme personne 5) force, affecte 1 d4 cibles au toucher 10) toucher 1 d6 armes qui causeront double dégâts pour 1 tour ; RM commande à -2 niveaux ; LN 11 ; DV d4 . Chamans oui + h-m

Chamans : CR For 11 , Cha 9 ; AI lm, nm ; LN 7 ; DV d3

Khurgorbaeyag (dieu mineur)

Khurgorbaeyag est un lieutenant fidèle de Maglubiyet comme toute divinité ; il est le dieu patron des gobelins en tant que race spécifique. Il est un dieu de hiérarchie rigide comme Maglubiyet, et aussi d'esclavagisme et d'oppression. Il se délecte de faire accomplir aux humains et demi-humains un travail avilissant alors que les gobelins guerroient, et ne s'oppose pas â voir le fouet de ses prêtres utilisé pour la torture et le châtiment.

Comment jouer son rôle : Khurgorbaeyag permet à ses chamans de travailler avec ceux des gobelours, car Hruggek l'a une fois aidé dans une bataille contre Bahgtru et 1llneval. Son avatar est envoyé pour superviser les efforts des tribus gobelines dans l'acquisition d'esclaves, et ses présages apparaissent sous forme de claquement de fouets, de barres de lumière (comme dans sa cage de force), et de crises soudaines de dépression.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (gobelins) ; ZdC esclavage, oppression, moral ; SY fouet avec bandes rouges et jaunes.

Avatar de Khurgorbaeyag (guerrier 13, prêtre 7)
L'avatar de Khurgorbaeyag est un grand gobelin fortement musclé, à la peau rouge flamme parsemée d'écailles oranges et jaunes Il porte toujours un fouet et une armure d'écailles. Il utilise les sorts des listes permises à ses prêtres.

For 17	Dex17	Con 16
Int 14	Sag12	Cha 16
VD 12	TG(270)	RM 20%
CA 2	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 7	Dg 2d6+3 (fouet) + 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar ne peut être subjugué par des sorts tels que symbole de désespoir, domination, charme, etc. Il peut utiliser charme de masse et domination l/jour chaque. Son fouet +3 peut voler jusqu'â9 m comme une corde d'enchevêtrement, et un coup porté avec celui-ci agit comme un symbole de désespoir, l'effet durant un nombre de jours égal â 20 moins le score de Sagesse de la créature touchée. Il porte un petit cube de cuivre qui peut être lancé sur une cible et devenir une cage de force de 3 x 3 x 3 m ; ceux qui s'y trouvent sont affectés par un symbole de désespoir(jet de sauvegarde/ sorts normal pour annuler).

Devoirs du clergé
Les prêtres de Khurgorbaeyag doivent maintenir des classes sociales rigides, et doivent procurer, discipliner et rechercher des esclaves. Ils devraient essayer de prendre des esclaves en combat plutôt que de tuer tout ce qui est visible. Les fouets sont utilisés comme symboles maudits, pas en combat.
Obligations et pouvoirs : CR Std ; AI lm ; AP toutes armes contondantes (masse principalement, massue ensuite) ; RA toutes (armure d'écailles de préférence) ; SI Générale, Charme* . Combat, Soins (inv.), Nécromancie (inv.)*, Protection, Soleil (inv.) ; PC 1) effroi 5) manteau de terreurs) +2 aux jet de sauvegarde/sorts de lanceurs de sorts d'alignement chaotique et contre domination/terreur/charme ; RM non ; LN 9 (Sag 16+) ; DV d4 ; Chamans oui + h-m
Chamans :CR For 11 , Cha 9 ; AL lm, nm ; LN 4 ; DV d3.

Nomog-Geaya (dieu mineur)

Nomog-Geaya est la divinité patronne des hobgobelins, et est exemplaire de leurs traits de brutalité, stoïcisme, courage et sang-froid. Il n'a pas d'autre expression qu'un air de sévère autorité tyrannique, les dents serrées. Il est craint et respecté comme un grand commandant militaire malgré son statut de dieu mineur, et il est très utile à
Maglubiyet . trop faible pour représenter une menace, mais bon chef de guerre. Nomog-Geaya a un dégoût â peine contrôlé pour Bargrivyek, qu'il trouve poltron et faible.
Comment jouer son rôle : L'avatar de Nomog-Geaya est envoyé pour régler les problèmes de discipline des hobgobelins, mais peut être engagé en conflit avec les gobelins si on le manipule ou le trompe. Ses présages prennent la forme de murmures involontaires de captifs subissant la torture de ses prêtres et chamans
Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (hobgobelins) ; ZdC guerre, autorité ; SY épée large et hache â main croisées

Avatar de Nomog-Geaya (guerrier 15, prêtre 7)
L'avatar de Nomog-Geaya est un puissant et immense gobelin à la peau gris cendre, avec des yeux froids oranges et des dents semblables à celles d'un requin. Il utilise les sorts des listes de ses prêtres.

For l8/90	Dex 17	Con 16
Int 14	Sag 12	Cha 16
VD 12	TG(300)	RM 20%
CA 1	DV 14	PV112
#AT 2	TAC0 7	Dg 2d4+3 (épée large)+7
		ld8+2 (hache â main) +7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar frappe avec deux armes pour chaque séquence d'attaque (total de 4attaques par round). Il est immunisé â toute magie absorbant la force, â la terreur et au désespoir. Son épée large +3 a la propriété de lame sanglante et sa hache à main +2a les mêmes effets qu'un symbole de douleur quand elle touche (jet de sauvegarde/sorts normal pour annuler).

Devoirs du clergé
Les prêtres de Nomog Geaya sont fanatiques. Ils ont une discipline froide et cruelle et encouragent ces traits chez les autres. Ils n'entretiennent pas la violence contre les gobelins, mais ils prêchent l'indiscutable supériorité des hobgobelins sur cette racaille indisciplinée. Ils officient à d'effroyables fêtes après les batailles. Ce culte est si funeste que de jeunes prêtres ont été exécutés pour avoir ri en public.
Obligations et pouvoirs : CR Std ; AI lm AP épée large et hache à main ou de bataille ; RA toutes ; SK Générale, Combat, Création*, Soins (inv.), Nécromancie (inv.), Protection, Soleil (inv.) Guerre ; PC 1) combat avec épée large et hache de bataille simultanément sans malus au toucher 4) rayon d'affaiblissement 10) symbole de douleur ; RM commande â 3 niveaux ; LN 10 (Sag 18); DV d6; Chamans oui + h m
Chamans : CR Std ; AL lm ; LN 5 ; DV d3 ; Autres hache première arme.

Bargrivyek (dieu mineur)

Bargrivyek est un dieu territorial et agressif mais il est assez malin pour savoir que l'union fait la force. Donc, cette divinité et ses serviteurs travaillent â minimiser et résoudre les disputes avec les tribus de gobelins et entre eux. Bargrivyek apprécie que l'on fasse montre d'unité et de discipline (et il a de bonnes relations avec Khurgorbaeyag) et que l'on mette fin â des disputes. Il n'est toutefois pas pacifiste ; l'unité est le moyen d'une fin -- un contrôle toujours grandissant du territoire Bargrivyek est impatient avec les gobelins qui restent en sous sol et récompense les prêtres qui emmènent des tribus s'installer en surface.

Comment jouer son rôle : Bargrivyek craint toujours de déplaire à Maglubiyet ou â Nomog-Geaya, et n'envoie un avatar pour résoudre des disputes que si un conclave tribal majeur est nécessaire. Ses présages prennent la forme de phénomènes atmosphériques distants (p.e. une étoile filante qui mène des gobelins vers un nouveau
territoire), un discours en une langue étrange, et un phénomène de parole automatique suivant un fort bégaiement.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (gobelins) ; ZdC coopération, territoire ; SY fléau à l'extrémité blanche

Avatar de Bargrivyek (guerrier 10, prêtre 14)

L'avatar de Bargrivyek est un gobelin sur dimensionné à l'expression calme, au front haut et proéminent, portant un fléau â la pointe blanche. Ses sorts proviennent des mêmes Sphères que ceux de ses prêtres.

For 1 6	Dex 15	Con 16
Int 16	Sag 16	Cha 19
VD 12	T G (240)	RM 20%
CA0	DV 12	PV96
#AT 3/2	TAC09	Dg 1 d6+4 (fléau)+ 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar parle tous les langages gobelinoïdes et demi-humains. et peut utiliser tout sort permettant la communication directe (langages des animaux/plantes/morts, vent de murmures ; etc.) l/jour chaque. Il peut utiliser terreur (comme le bâtonnet) 2/jour. Son fléau +3assommera un ennemi frappé pour 1 d6 rounds à moins qu'il ne réussisse son jet de sauvegarde/sorts.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Bargrivyek travaillent â minimiser les conflits entre tribus de gobelins et entre eux. Leur travail est tourné vers l'unification des efforts des gobelins, souvent en trouvant ceux qui ont de la rancune et en orientant celle-ci vers d'autres cibles. Ils cherchent â imposer les tribus de gobelins aussi largement que possible.

Obligations et pouvoirs : CR Int 10 ou Sag 14 ; AL lm ; AP toute contondante (fléau principalement) ; RA toute ; SI Générale, Charme*, Combat, Divination, Elémentaire (terre, air), Garde, Soins*, Protection, Guerre*. Vigilance* ; PC 1) vent des murmures ou amitié avec les animaux 3) + 1 Cha 5) charme personne?) gain de 1 langage gobelinoïde/ demi humain pour chaque couple de niveaux gagnés â partir de celui-ci ; KM non ; LN 9 (Sag 16+) ; DV d4 Chamans oui + h-m.

Chamans : CR Std ; AL lm ; LN 5 ; DV d3.

Dieux des gobelours

Hruggek (dieu intermédiaire)

Hruggek est le dieu dominant du panthéon gobelours, bien qu'il ne dirige pas réellement les autres. Les dieux gobelours se comprennent; personne ne contre activement les intérêts de Hruggek. et Hruggek les laisse en paix Ceci ne filtre toutefois pas jusque sur le Plan Primaire, et les prêtres de Hruggek gardent l'oeil ouvert, spécialement envers les vicieux prêtres de Grankhul.

Hruggek est une divinité qui se délecte dans le combat sauvage. Il n'est toutefois pas vraiment un dieu de la bataille et du combat dans tous ses aspects Les batailles de masse et les confrontations épiques ne sont pas ce que les dieux gobelours recherchent. Leur peuple n'est pas assez nombreux pour ceci. et ils préfèrent utiliser leur discrétion et leurs artifices pour évincer de petits groupes d'autres créatures.

Hruggek n'a pas d'ennemis raciaux spécifiques. Les gobelours sont une race opportuniste, et Hruggek n'a pas d'antipathies avec d'autres dieux pour d'anciens affronts. Il est plutôt réjoui de voir des elfes. nains, gobelins, gnomes, ou toute autre cible à deux jambes disponible se faire frapper sur le crâne (ou, mieux, se faire trancher la tête) Hruggek tolère Khurgorbaeyag en raison d'une coopération passée, et il pousse doucement la divinité gobeline à agir contre Maglubiyet, généralement en flattant la fierté de Khurgorbaeyag et la solidité de ses plans (et en insistant sur le manque de clairvoyance de Maglubiyet). Hruggek espère diviser les gobelins de cette manière, car ils pourraient entrer en compétition avec les gobelours pour les ressources. I1 a une antipathie définitive envers Bargrivyek pour les mêmes raisons, et essaye de monter Maglubiyet contre lui. Hruggek n'est pas très malin, mais il est rusé et habile.

Hruggek réside dans une grotte du Pandémonium, où il est entouré des têtes tranchées de ses adversaires vaincus. Beaucoup sont maudites et demandent éternellement pitié ou encensent la force du seigneur gobelours. Certains sages s'occupant des affaires d'outre plan prétendent que certaines de ces têtes auraient des capacités de contrôle sur les créatures de leur race, si Hruggek les amenait sur le Plan Primaire. Elles auraient des pouvoirs de domination, suggestion de masse et la capacité de prononcer des mots de pouvoir. Le pourquoi de ceci est difficilement explicable ; il faudrait des pouvoirs magiques supérieurs à ceux de Hruggek pour créer de tels artefacts. Ceci suggère qu'une divinité ayant des pouvoirs majeurs ait une forme d'accord avec Hruggek, bien que la nature de ceci -- et l'identité de la divinité, et ce qu'elle y gagne -- soit totalement inconnue.

Comment jouer son rôle : Hruggek surveille le Plan Primaire de près, mais y envoie rarement un avatar, et ne le fera presque jamais s'il pense qu'un autre dieu gobelinoïde (sauf Khurgorbaeyag) puisse l'observer. Un avatar ne sera pas envoyé au combat, seulement dans des escarmouches, si Hruggek a des intentions de combat. Hruggek peut toutefois envoyer un avatar pour vaincre un puissant guerrier d'une autre race s'il n'a pas encore de tête de cette race dans sa collection. Hruggek est relativement tolérant avec son clergé, et ne leur envoie que peu de présages. Ils prennent des formes bizarres : murmures gutturaux de cadavres (des têtes tranchées sont ce qu'il y a de mieux), une volée de pointes qui se matérialise instantanément (symbole de son arme). et très rarement, un éclair au niveau du sol.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (gobelours) ; ZdC violence, combat ; SY morgenstern

Avatar de Hruggek (guerrier 1 5, prêtre 9)

L'avatar de Hruggek est un monstrueux gobelours aux muscles saillants avec de grands crocs et de puissantes et larges pattes griffues. Ses sorts proviennent des Sphères de ses prêtres (et quelques sorts inversés de Nécromancie).

For 19	Dex 15	Con 16
Int15	Sag 9	Cha 19
VD 12	T G (240)	RM 30%
CA -1	DV 18	PV 144
#AT2	TAC0 5	Dg 2d8+4 (morgenstern) +7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Hruggek est immunisé à la terreur En serrant simplement le poing, il cause 2d8 de dégâts à une cible à moins de 20 m (pas de jet de sauvegarde). Il peut lancer mot de pouvoir, étourdissement 1 /jour. Son immense morgenstern +4 fait 210 cm de long et s'utilise à deux mains. L'avatar porte toujours 1 d4 javelots de foudre qui affectent toute créature touchée comme un coup de tonnerre (comme pour un bâton de foudre et tonnerre). Si le MD le désire, un avatar peut porter une des nombreuses têtes tranchées du Pandémonium pour des rencontres spécifiques avec un ou plusieurs membres d'une autre race ; le MD déterminera ses pouvoirs exacts.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Hruggek sont des guerriers et chefs, mais n'entretiennent pas de castes ou de hiérarchie rigide. Ils gardent l'oeil sur les prêtres des autres divinités gobelourses, toutefois, pour s'assurer que l'autorité de Hruggek reste indiscutée. Ils coopèrent prudemment avec les prêtres de Khurgorbaeyag le dieu gobelin, en restant toujours prêts à attraper quelques gobelins trop faibles pour garnir leur marmite.

Obligations et pouvoirs : CR For 15 ; AL cm ; AP massue, javelot, masse, morgenstern (principalement), bâton ; RA toutes ; SI Générale, Combat, Création*, Divination*, Garde, Protection, Conjuration, Soleil (inv), Guerre* ; PC 1) injonction 2/jour durée 2 rounds 4) agrandisse ment(personnel) 7) immobilisation des personnes ; RM non ; LN 8 (Sag 18+) ; DV d8 ; Chamans oui + h m.

Chamans : CR Std ; AL cm, nm, en ; LN 5 ; DV d4.

Grankhul (dieu mineur)

Grankhul est un dieu dangereux et subtil. Il est le dieu qui a donné aux gobelours leurs capacités de surprise, et qui leur a appris que, malgré leur taille, la discrétion et l'action rapide sont une excellente stratégie pour une race ne pouvant se permettre de monter d'importantes troupes armées. Il est vigilant, jamais surpris et ne dort jamais. Dans certains mondes, il a l'inimitié de Gruumsh à cause de son symbole. Il apprécie la dextérité, la discrétion et un minimum d'intelligence chez ses prêtres. Il peut être très violent, et a des crises de colère.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Grankhul sont actifs sur le Plan Primaire, frappant dans les ténèbres, montant des embuscades contre d'infortunées créatures de toutes races. Il veut éloigner les gobelinoïdes et humains proches des gobelours, mais il est très discret dans cette action. Les présages sont rares, et de deux types distincts : des changement environnementaux très subtils (pour tester l'intelligence de ses prêtres) et d'autres, soudains et brutaux (mort ou cécité subites).

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (gobelours) ; ZdC chasse, sens, surprise ; SY yeux continuellement ouverts dans les ténèbres.

Avatar de Grankhul (ranger 10, mage 7)

L'avatar de Grankhul est un grand gobelours relativement élancé avec de grands yeux protubérants et de très longs et minces doigts. Ses sorts de mage proviennent des Ecoles d'Altération et d'Illusion/ Fantasme.

For 18/50	Dex 19	Con 16
Int 17	Sag15	Cha 17
VD 18	T G (228)	RM 20%
CA -2	DV 1 3	PV104
#AT 3/2	TAC0 7	Dg 1 d8+3 (épée longue) +3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Grankhul ne peut être surpris, et "se cache dans 1'ombre" et "se déplace silencieusement" à 95%. Il utilise silence 5 m et invisibilité améliorée 2/jour. Il porte un bâtonnet de vigilance, des bottes de rapidité, et son épée longue +3 assomme sa victime 1 d4+2 tours â moins qu'un jet de sauvegarde/ sorts ne soit réussi.

Devoirs du clergé
Les prêtres de Grankhul sont explorateurs et éclaireurs, et sont chargés de chasser pour fournir la nourriture aux gobelours et aussi de harasser les villages d'autres créatures par des tactiques de guérilla. Ils sont arrogants, et confiants en leur intelligence supérieure et leur discrétion.
Obligations et pouvoirs : CR Dex 14 Int 10 ; AL cm ; AP comme voleur ; RA cuir . SI Générale, Animale, Chaos*, Combat, Elémentaire (terre, eau), Garde, Protection*, Soleil*(inv.), Voyageurs*, Climat*; PC 1) compétence Chasse, piste comme un rôdeur de même niveau 4) infravision sur40 m ; RM non ; LN8(Sag 18+); DV d6; Chamans oui + h m.
Chamans : CR Dex 1 2 Int 9 ; AL cm, cm, en ; LN 5 . DV d3 ; Autres armure de cuir seulement.

Skiggaret (demi-dieu)

Skiggaret est le dieu gobelours â moitié fou de la terreur. Il parcourt le monde sous forme d'avatar, poussant les gobelours â des actes de destruction et d'agression par la terreur qu'il instille en eux. La divinité réside dans un niveau éternellement noir des Abysses, peuplé d'ombres et de spectres, et où la terreur est un effet irradié en permanence par ce lugubre environnement.
Comment jouer son rôle : Skiggaret n'a pas de prêtres ou de chamans. Les gobelours ne le vénèrent en aucune manière ; ils cherchent â le calmer par des sacrifices, et spécialement la torture de captifs. Ils croient que ce dieu et ses rares présages et signes qui prennent la forme de soudains frissons, spécialement le long de la
colonne vertébrale, le hérissement de la fourrure, et des bassins magiques de ténèbres -- sont un signe de la colère des dieux. Skiggaret est envoyé pour les effrayer parce qu'ils ont déplu au panthéon gobelours dans son ensemble ; et il est en cela un messager des dieux. Bien que les gobelours craignent Skiggaret, ils pensent aussi que s'ils survivent â la terreur qu'il génère, ils en sortiront plus forts. Ils considèrent aussi qu'il aide â repousser les oppresseurs qui menacent de vaincre les gobelours, et in extremis, ils peuvent faire appel â cette terrible et noire entité, en offrant toujours un sacrifice. Notez que l'avatar de Skiggaret est puissant pour un demi dieu ; ceci reflète la force que les autres divinités gobelours lui accordent dans son rôle de messager.
Caractéristiques : AL cm ; ALF n/a (gobelours) ; ZdC terreur ; SY griffe noire.

Avatar de Skiggaret (prêtre 12, mage 12)
L'avatar de Skiggaret est un gobelours noir de jais aux lèvres rouges, ainsi que les pieds et mains. Il a toujours un sourire â demi dément sur les lèvres. Les sorts de prêtre proviennent des Sphères de Charme, Combat, Nécromancie (inv.) et Soleil (inv.) ; les sorts de magie des Ecoles d'Abjuration, Altération, 1Ilusion/Fantasme, et Nécromancie (inv)

For 15	Dex 17	Con 13
Int16	Sag 9	Cha 1 (toutes races)
VD 154	T G (228)	RM 20%
CA0	DV 13	PV 104
#AT 1	TAC0 9	Dg 1 d4+2 (dague)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Skiggaret à un manteau de terreur permanent et peut générer chacun des effets suivants dans un rayon de 6 m autour de lui, une fois par round, durée 1 tour, 2/jour chaque : ténèbres5m (dans lesquelles il peut voir), rayon d'affaiblissement, irradier du gel (1 d4de dégâts par round, il est immunisé). Il peut lancer mort une fois par jour. Il est immunisé â la terreur, aux dégâts par le froid, â la paralysie et aux ténèbres magiques 11 porte une dague +2 de venin et une baguette d'effroi.

Devoirs du clergé : Skiggaret n'a pas de clergé

Dieux des kobolds

Kurtulmak (dieu intermédiaire)

Kurtulmak est la divinité principale du panthéon kobold. C'est une divinité pleine de haine, qui méprise toute vie autre que celle des kobolds. Il a une antipathie spéciale pour les lutins, esprits-follets, pixies et leurs semblables -- et par dessus tout envers les gnomes. Kurtulmak est prêt â accepter n'importe quelle alliance pour contrer Garl Brilledor ou tout autre dieu gnome, ignorant même les considérations d'alignement (et toutes les autres !) â cette fin.

Kurtulmak n'est pas une divinité stupide. Il a des talents ; il a appris aux premiers kobolds â miner et creuser des tunnels, et aussi â monter des embuscades. bien que Gaknulak soit devenu plus important pour cette zone d'influence. Kurtulmak est plutôt une créature dominée par ses émotions et sa haine.

Donc, Kurtulmak est intelligent, mais pas sage. Il est facilement piégé ou manoeuvré si on joue sur ses faiblesses. Il est arrogant dans sa haine de ses ennemis, et aime â se vanter longuement de ses succès. C'est cette faiblesse que Garl a exploitée quand il a démoli la grotte de Kurtulmak ; plutôt que de mettre le gnome â mort, Kurtulmak voulait se vanter et voir Garl ramper devant lui, et ce fut sa perte.

Kurtulmak porte la psychologie des petites créatures écrite en grand sur lui. Il est rancunier et se sent particulièrement oppressé. Il déteste ne pas être le meilleur, spécialement si on le trompe par des moyens aussi "frivoles" que la magie ou l'humour. Kurtulmak n'a absolument aucun sens de l'humour. Cette faiblesse le pousse â des erreurs caractéristiques. Il essaye souvent de se venger de ses ennemis de la même manière qu'ils l'ont vaincu. Ainsi, avec le support de Gaklunak (malgré les doutes du demi-dieu) il a tenté de piéger la citadelle des dieux gnomes, pour échouer misérablement au premier groupe de gardes qui l'a facilement détecté (Kurtulmak n'est pas exactement subtil). Les dieux gnomes le capturèrent, firent un noeud dans sa queue qu'il lui fallut plusieurs années pour défaire, collèrent un nez de cire rouge sur son mufle, et pendirent un poulet empaillé lumineux â sa ceinture avant de le renvoyer chez lui. Il n'est pas étonnant que Kurtulmak haïsse les gnomes par dessus tout.

Toutefois, il ne faudrait pas le sous estimer. C' est une divinité sauvage toujours attentive aux événements du Plan Primaire, et qui essaye toujours de conférer un avantage â son peuple sur ce plan. Il rechigne â s'opposer aux autres dieux gobelinoïdes. Spécialement Maglubiyet qu'il craint (alors qu'il considère le dieu orque Gruumsh comme stupide et plutôt butor), et bien que son peuple soit souvent en conflit avec d'autres races gobelinoïdes, il évite d'intervenir.

Comment jouer son rôle : Kurtulmak n'enverra pas un avatar pour contrer les actions d'autres divinités gobelinoïdes, â moins qu'ils n'aient agi en premier et qu'il se sente forcé de répondre. KI enverra toujours un avatar pour résoudre une lutte entre gnomes et kobolds qui devient plus importante qu'une simple escarmouche, et il est prompt à envoyer un avatar dévaster des terres sylvaines s'il pense s'en sortir sans problèmes Kurtulmak ne s'ennuie pas avec des présages ; il s'adresse directement aux prêtres par des ordres donnés en rêve, en demi sommeil ou rêve éveillé et d'autres états de transe où le seuil de conscience est abaissé. Les prêtres n'agissant pas immédiatement sur ces ordres sont simplement effacés de l'existence par le dieu.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (kobolds) ; ZdC guerre, mine ; SY crâne gnome.

Avatar de Kurtulmak (guerrier 1 6, prêtre 7)

L'avatar de Kurtulmak est un kobold â la taille double de la normale, avec une longue queue épineuse et deux grandes cornes qui ornent son front. Sa peau est marbrée de noir et de vert. Ses sorts proviennent de toutes les Sphères (inv. quand approprié).

For 18/30	Dex 17	Con 15
Int 16	Sag9	Cha 19
VD 12	T M (168)	RM 35%
CA -1	DV 15	PV 120
#AT 3	TAC05	Dg 2d 1 2+4 (javelot) +3 1 d6 (queue)

Attaques/défenses spéciales : La peau de l'avatar est très épaisse avec des écailles d'acier, et les armes n'ayant pas au moins un enchantement de +2 ont 25% de chances de se briser en la frappant. L'avatar peut sentir les gnomes jusqu'à 1,5 km et est constamment enragé par les gnomes s'il est capable de les voir ou de les combattre. Dans cet état de rage, l'avatar de Kurtulmak ne peut être forcé à quitter le combat avec un gnome ou un groupe de créatures comprenant des gnomes par aucun moyen. même magique. Il a une aura de terreur qui force les ennemis dans un rayon de 6 m â un jet de sauvegarde/sorts (-4 pour les gnomes) pour ne pas s'enfuir paniqués. Sa queue est ornée d'un dard venimeux (poison F) et il porte un javelot +4.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Kurtulmak sont chefs de groupes guerriers et beau coup sont des experts mineurs ; on attend des prêtres qu'ils se spécialisent dans un de ces deux rôles. Quel que soit le rôle adopté, les prêtres cherchent â unifier les kobolds et â entreprendre la guerre, l'installation de mines et l'exploration souterraine. avec un grand

nombre de kobolds ; la force réside dans le nombre. Les kobolds haïssent la plupart des autres formes de vie, et cette attitude est encouragée par les prêtres. Les prêtres portent des robes oranges avec un sceau en forme de tête de mort blanche sur la poitrine.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL lm ; AP toutes (javelot principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Combat. Divination*, Elémentaire (terre). Soins* , Nécromancie* , Protection, Conjuration, Soleil (inv.), Guerre, Vigilance ; PC 1) + 1 au toucher contre gnomes 4) peur (affecte seulement les gnomes, mais 1 d4cibles) 7) agrandissement(personnel) pour doubler la taille, la vue de cette transformation cause la terreur chez les gnomes â 6 m et portée de vue, un jet de sauvegarde/sorts normal annule . RM non ; LN 9 ; DV d2 ; Chamans oui + h-m.

Chamans : CR Std ; AL lm, nm . LN 5 ; DV 1 pv/niv ; Autres javelot première arme

Gaknulak (demi-dieu)

Gaknulak est le demi-dieu kobold de la tromperie, de 1'embuscade et des pièges. C'est une divinité très intelligente et sournoise avec un chaudron magique dont il tire des outils, des objets magiques mineurs imprévisibles, et diverses ressources pour l'ingénieux et pour duper les autres. Cette divinité protège et défend les kobolds et leur apprend la duperie. Il est pragmatique â l'extrême et ceci en fait un dupeur extrêmement rigoureux.

Comment jouer son rôle . Gaknulak est toujours prêt â envoyer un avatar pour apprendre aux kobolds de nouveaux arts de défense par une innovation créatrice. Il évite la confrontation directe avec les autres avatars et races. préférant la défense et la tromperie. Ses présages sont subtils, et/ou difficiles à déchiffrer : des pièges de défense subtilement déclenchés. des outils et objets de tous les jours mal placés, et des armes et vêtements subtilement réarrangés.

Caractéristiques : AL lm (nm) ; ALF lm, nm (kobolds) ; ZdC protection, furtivité, tromperie, pièges ; SY chaudron avec ellipses tourbillonnantes.

Avatar de Gaknulak (mage 12, voleur 12)
L'avatar de Gaknulak est un petit kobold à la peau noire et aux cheveux blancs, un manteau au poches proéminentes, portant une hache â main. Il utilise des sorts des Écoles d'Altération et d'Illusion/ Fantasme.

For 10	Dex 19	Con 12
Int19	Sag 16	Cha 19
VD 18 V 36 N 12	T P (138)	RM 20%
CA 1	DV 10	PV 80
#AT 1	TAC0 11	Dg 1 d6+3 (hache â main)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar porte deux (choisies au hasard) pierres ioniques et a toujours de nombreux objets magiques ayant trait à l'espionnage, aux détections et aux voies de fuite : bottes de rapidité, baguette de détection de la magie, anneau caméléon et une baguette de changement de forme pour les attaques (les cibles sont changées en porcelets qu'il mangera). Il porte une hache à main +3 et est immunisé aux sorts d'illusion/fantasme.

Devoirs du clergé
Les prêtres de Gaknulak sont espions et éclaireurs. Ce sont aussi des experts dans la pose de pièges et d'embuscades de tous types, ainsi que dans la construction de défenses. Ils défendent leurs antres et leurs terres par dessus tout.
Obligations et pouvoirs : CD Int 13 ; AI lm, nm ; AP sarbacane, dague. dard, hache â main, arbalète â main, fronde ; RA cuir ; SI Générale, Charme, Combat', Divination, Elémentaire (air, terre), Garde, Protection, Conjuration', Vigilance ; PC 1) 10% par niveau de «se cacher dans 1'ombre" et «détecter les pièges», peut poser des pièges de telle sorte que les chances de ses ennemis de les détecter soient réduites de 5%/niv. du prêtre 3) peut utiliser des sorts d'illusion/fantasme de niveau 1 et 2 ; 7) motif arc-en-ciel ; RM non ; LN 8 (Sag 18+) ; DV d2; Chamans oui + h-m.
Chamans AL lm, nm ; LN 5 ; DV 1 pv/niv.

Autres divinités gobelinoïdes

Kuraulyek (demi-dieu)

Kuraulyek est la divinité patronne des urdes. Dans la mythologie, 'était un serviteur de Kurtulmak qui vola une paire d'ailes magiquement emplumées que le dieu kobold avait pris à Syranita. la déesse aarakocra; l s'est ensuite enfui en volant et a créé les urdes pour rivaliser avec les kobolds.
Kuraulyek est un demi dieu poltron, craignant toujours que Kurtulmak ne revienne se venger. Il se cache dans une sombre grotte de l'Hadès, quittant rarement cette sinistre demeure. Il a une force de mobats qui gardent son repaire et évite tout contact avec les autres divinités et créatures de l'Hadès.
Comment jouer son rôle : Kuraulyek est extrêmement poltron et n'enverra pas son seul avatar sur le Plan Primaire â moins que sa race ne soit confrontée â une menace imminente d'extermination. Le plus souvent, il enverra une de ses immense mobats (voir caractéristiques de l'avatar ci dessous) pour aider un chaman au combat, lui conférant quelques capacités magiques mineures (telles que causer la terreur). Même ainsi, le dieu évite la confrontation directe tant que ce n'est pas inévitable (défense des urdes dans leurs foyers). Kuraulyek n'a pas de prêtres. seulement des chamans ; certains urdes vénèrent Kurtulmak, et un des premiers devoirs de ses chamans est de faire cesser une dévotion aussi mal placée.
Caractéristiques : AL nm ; ALF nm (urdes) ; ZdC urdes ; SY paire d'ailes emplumées.

Avatar de Kuraulyek (mage 5, prêtre 9, voleur 9)
L'avatar de Kuraulyek est un urde à la peau bleue, avec des ailes emplumées. Il utilise des sorts des Sphères permises â ses chamans, et des Écoles d’illusion/Fantasme et des sorts (inversés) de Nécromancie.

For 10	Dex 17	Con 12
Int 15	Sag 12	Cha 16
VD9v24	T P (1 20)	RM10%
CA 2	DV 10	PV 80
#AT 1	TAC0 11	Dg 1 d4+2 (dague)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar monte une immense chauve souris (traitez-la comme une mobat, mais avec CA 2, 8 DV 64 pv, 10% résist. magie, 4d4 morsure, VD vol 36). bien qu'il puisse voler lui-même. Il peut arracher 1 d4 plumes de ses ailes magiques/jour ; chacune se transformera en élémental de l'air de 8 DV (64 pv) qui le servira 6 tours. Il utilise une simple dague +2 comme arme de mêlée.

Devoir des chamans
Les chamans de Kuraulyek s'opposent aux urdes qui vénèrent Kurtulmak, et défendent les leurs. Ils n'ont pas de devoirs spécifiques.
Chamans : CR Std ; AL lm, nm ; LN 5 ; DV 1 pv/niv. ; Autres arme doit être dague ; sorts des Sphères suivantes : Générale, Animale. Charme, Combat', Divination*, Élémentaire (air), Garde, Soins*, Soleil (inv.).

Meriadar (dieu intermédiaire)

Meriadar est un dieu de la patience, des longues souffrances et de la tolérance. Comme son peuple, les hommes hybrides, proviennent de nombreuses races et sont volontairement incompris et méprisés par les autres races, Meriadar a dû souffrir l'inimitié de nombreux dieux gobelinoïdes. Il a été forcé de repousser l'aide des dieux des hommes et demi-humains d'alignement bon, car sa Sphère d'intérêt est constituée par les gobelinoïdes qui ne sont pas irrévocablement tournés vers le mal, et une telle alliance avec leurs ennemis aurait aliéné ceux qu'il cherche â influencer.
Meriadar est un dieu qui recherche des solutions paisibles aux conflits, mais n'est pas bien disposé â l'égard du chaos et a de fortes antipathies envers les dieux gobelours. Il apprécie particulièrement les gobelours qui se mettent â son service. Bien que Meriadar soit pacifique, il s'oppose aux actions trop agressives par la "force passive". il utilise des sorts de protection et de mise en garde de manière puissante et intelligente.

Meriadar considère les arts comme une voie importante d'accès à la pacification. Ceux qui respectent la créativité et le talent des autres sont moins enclins â se battre avec eux, et des races différentes ont des enseignements â tirer des talents des autres. Son symbole, le bol décoré, est â la fois artistique et artisanal, et il est utilisé pour les festins sacrés et le partage de la nourriture. Comme la nourriture est indispensable à la vie, ceux qui mangent au bol de Meriadar partagent en fait leur vie ; comment pourraient ils ensuite s'entre-tuer ?

Les prêtres et chamans hommes hybrides de Meriadar utilisent ce symbole et ses qualités pratiques comme un attribut exemplaire de leur dieu et de leur religion. Il sert aussi de tremplin â leurs préoccupations philosophiques ; les prêtres hommes hybrides débattent des qualités de "l'éternel maintenant'" ayant ses origines dans les actes parallèles de se sustenter, et l'imminence et l'actualité de la pulsion primitive de la faim. Malgré l'étouffante rigidité de la loyauté neutre, les prêtres se préoccupent de questions subtiles et philosophiques, ce qui plaît à Meriadar.

Comment jouer son rôle : Le culte de Meriadar est unique car tout membre d'une race gobelinoïde ou demi humaine peut devenir prêtre et atteindre le même niveau maximum qu'un homme hybride. Bien entendu, de tels prêtres sont excessivement rares, et généralement exilés de leur propre race, mais l'appel universel de Meriadar â des créatures aux mêmes penchants assure un nombre croissant de dévots dans tous les mondes.

Le divinité elle même est inhabituellement pacifiste et envoie des avatars dans des buts défensifs. Meriadar n'est jamais prêt â voir des hommes hybrides éliminés par communautés entières, bien qu'il ait des traits de dieu des souffrances et qu'il puisse considérer l'oppression des hommes hybrides comme une voie vers la spiritualité. Ses avatars ne sont pas moins puissants pour autant quand on s'y retrouve confronté.

Les présages du dieu sont fréquents. Ils peuvent prendre la forme de discours automatiques et d'utilisation de langues étrangères au cours de débats philosophiques, d'aspirations artistiques soudaines accompagnées de dessin ou de sculpture automatiques, de bouillonnement dans des bols de soupe dont la fumée forme des images symboliques, et d'étranges odeurs alertant les hommes hybrides d'un danger imminent

Caractéristiques : AI In ; ALF n'importe quel non mauvais (hommes hybrides, gobelinoïdes non mauvais) ; ZdC patience, méditation, tolérance, arts et artisanat ; SY bol décoré.

Avatar de Meriadar (prêtre 16)

L'apparence de l'avatar de Meriadar est variable : il peut être une grande créature de race gobelinoïde quand il l'estime nécessaire, bien que son apparence physique soit celle d'un homme hybride, comprenant de nombreuses races. Il est toujours vêtu de simples robes brunes. Il utilise des sorts de toutes les Sphères de prêtre (aucune forme inversée).

For 18/49	Dex 17	Con 16
Int 16	Sag 19	Cha 19
VD 12	T G (240)	RM 40%
CA - 1	DV 16	PV128
#AT 1	TACO 5	Dg 1d lO+3 (bâton) +3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Meriadar est extrêmement pacifique, mais s'il doit faire montre de force, il peut utiliser mot de pouvoir. étourdissement et mot de pouvoir, cécité 1/jour chaque. Il peut aussi utiliser une sphère d'Otiluke, une sphère télékinésique d'Otiluke et cage de force2/jour chaque L'avatar porte une baguette d'altération de taille qui peut réduire des créatures hostiles à 10% de leur taille originelle pour annuler leurs capacités offensives Il porte un bâton +3 qui affecte tout gobelinoïde qu'il touche comme un symbole de persuasion (jet de sauvegarde normal).

Devoirs du clergé

Les prêtres de Meriadar prêchent la paix, mais défendent aussi les communautés d’hommes hybrides. Ils sont paisibles, mais pas pacifistes si on les traite avec force. Ce sont des créatures politiques, restant proches de leurs chefs et établissant une politique sociale. Ils supportent les hiérarchies, lois et chefs établis, â moins d'injustices flagrantes. Ils prêchent la tolérance envers les races gobelinoïdes, que toute chose vivante a sa place, et que la société et le monde doivent être ordonnés

Obligations et pouvoirs : CD Int 12 ou Sag 16 ; AL In ; AP arc et lèches, attrappe-coquin, masse, filet, bâton ; RA cuir, maille ; SI générale, Astrale*, Charme, Création*. Divination, Garde, Soins, Loi, nécromancie*, Plantes*, Protection, Pensée, Temps*, Vigilance ; PC 1) +1 Cha envers gobelinoïdes 3) amitié avec les animaux 7) émotion (calme) 9) symbole de persuasion 1/sem. ; RM repousse à -4 niv. . LN 10 . DV d4 . Chamans oui.

Chamans :CR Int 10 ou Sag 13 ; AL ln, lb, nn ; LN6; DVd3 ; Autres armes et armures comme prêtres.

Le Ribleur (demi-dieu)

L'entité connue comme « le Ribleur » est une entité élémentaire apparentée à un élément des racines de toutes les créatures gobelinoïdes. Dans tous les mythes de création, le Ribleur émerge d'un noir complexe souterrain dans lequel la race racontant l'histoire émergeait de la préhistoire. Leur intrusion chassa le Ribleur de son domaine, et il cherche vengeance depuis lors.

Le Ribleur est une entité solitaire, sans prêtres ou chamans ; les gobelinoïdes n'essayent généralement pas de l’apaiser (une rare exception est l'utilisation de danses rituelles jusqu’à l'épuisement final, avec la promesse d'une bataille et de morts/âmes à dévorer, offertes à cette divinité). Les morts des gobelinoïdes renforcent la haine et la colère qui régissent l'entité et son pouvoir, et elle recherche toujours le conflit, ayant soif de vies et d'âmes, mais n'est pas assez puissante pour s'opposer aux plus importantes divinités gobelinoïdes telles que Gruumsh et Maglubiyet. Pour cette raison, elle concentre sa haine sur les gobelours, kobolds, urdes, gnolls et hommes hybrides. Elle hait spécialement Meriadar, la divinité qui cherche â établir un semblant de respect de la vie chez les gobelinoïdes. Dans beaucoup de mondes, le Ribleur a une sorte d'alliance avec Skiggaret ; et bien qu'ils ne travaillent pas ensemble, il y a une forme de tolérance mutuelle.

Comment jouer son rôle : Le Ribleur enverra son avatar quand il aura de bonnes chances de se faire une proie d'une faible communauté ou d'une population mise â mal (après une bataille de masse, par exemple). Les dieux gobelinoïdes réservent généralement la "part du Ribleur" sur les âmes après un tel conflit.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n/a ; ZdC haine, mort, froid ; SY ombre rampante

Avatar du Ribleur (prêtre 12)

L'avatar du Ribleur prend la forme d'une lente ombre de 0,6 â 6 mètres de long, au choix du Ribleur Les sorts proviennent de toutes les Sphères de prêtre, inversés si possible.

For 18/70	Dex 17	Con 12
Int 17	Sag 15	Cha 1 (toutes races)
VD v 30	T variable	RM 30%
CA -1	DV 12	PV 96

#AT 2 TAC09 Dg 1 d8+4 (griffe) 1 d8 (gel)

Attaques/défenses spéciales : Dans un rayon de 3 m autour de la forme du Ribleur il y a une terreur permanente. L'avatar est immunisé â la terreur, aux illusions, aux sorts affectant l'esprit, aux sorts de blessures, à la paralysie, aux attaques par regard, aux absorptions d'énergie et aux symboles. Les armes contondantes ne lui font que des demi dégâts. Il absorbe 50 pv par jour de dégâts de froid sans avoir mal et peut refléter ces attaques comme des cônes de froid. Il utilise tous les sorts basés sur le froid l/jour au niveau d'expérience 18.

Devoirs du clergé : Le Ribleur n'a pas de clergé.

Les Dieux des Profondeurs

Introduction

Les races mystérieuses et secrètes des Profondeurs ont une foisonnante quantité de dieux, certains adoptant des formes totalement étrangères aux conceptions de l'esprit humain et demi-humain. Elles ont une quantité de mythes de création et d'histoires raciales tout aussi indicibles, et peu de généralisations peuvent être faites â leur sujet. Mais il existe une forte différence entre les races repoussées vers les Profondeurs (duergar, derro et drow) et les races qui y ont toujours été (aboleths, illithids, myconides). Les premiers ont généralement une histoire mythique dans laquelle leurs cousins de la surface (elfes et nains) les repoussent vers les profondeurs, un conte parsemé de souvenirs amers. Ces races souterraines considèrent qu'on leur a volé un territoire leur appartenant de droit alors qu'ils n'en voulaient qu'une partie, leurs cousins de la surface ayant poussé â une guerre de bannissement pour s'approprier la totalité du territoire. Les nains et elfes des profondeurs se considèrent comme des boucs émissaires, victimes de la vénalité et de l'arrogance.

Toutefois, même cette division n'est pas absolue. Dans certains mondes, les derros considèrent qu'ils ont toujours résidé dans les Profondeurs. et dans certains autres, les drows considèrent que Lolth les a menés vers un monde meilleur car leurs cousins de la surface étaient trop stupides pour mériter d'avoir des drows parmi eux. Ensuite, bien entendu, les svirfnebelins affirment avoir volontairement quitté la surface car leur dieu les attirait vers plus de richesses et de récompenses dans les profondeurs. Un thème puissant et apparaissant aussi dans de nombreux mythes, est que la divinité a attiré son peuple vers un endroit où il pourrait voir se développer des capacités innées. Les drows, les derros et d'autres perdent leurs pouvoirs innés s'ils sont forcés de résider longuement en surface, alors que les autres capacités de ces races y sont bien moins efficaces dans la plupart des cas.

En raison de la diversité de ces races et mythes. on les considère séparément. Et comme il y a beaucoup de divinités secondaires dans les panthéons locaux, il est impossible d'en couvrir plus de quelques unes par race individuelle dans cet ouvrage. Le MD se sentira libre d'ajouter des demi dieux ou dieux mineurs de son cru, ou des divinités humaines du Mythes et Légendes modifiées pour étendre les panthéons locaux de la plupart de ces résidents des profondeurs.

Les elfes noirs

Les panthéons des drows sont généralement dominés par Lolth la reine-araignée, et aucun ne comporte de divinités de plus haut statut que dieu mineur. Lolth élague rapidement ceux qui deviennent trop puissants, et le dieu Vhaeraun est le seul après elle â avoir un statut important.

Les légendes drows fournissent deux versions de leurs origines. L'une concerne le bannissement des drows de la surface quand Corellon Larethian ne permit pas à Lolth d'étendre sa sagesse et son inspiration magique parmi le peuple elfe. Cette version décrit un Corellon arrogant et stupide, ne reconnaissant pas Lolth comme une égale, et ne permettant pas aux elfes de croître et se développer hors des voies qu'il avait tracées. Une épique bataille de masse se termina par le bannissement de la race vers les Profondeurs. Une variante voit Lolth réaliser que seuls certains elfes sont assez sages et intelligents pour ses dons, et elle les éloigne des veules, paresseux et inutiles elfes de la surface vers un monde souterrain où l'épanouissement de leurs talents magiques innés suivit celui de leur sagesse sous la tutelle de Lolth.

Ces deux versions ne s'excluent pas mutuellement ; dans la version hybride, Lolth dirigeant avec succès ses élus. provoque dans un premier temps la panique et l'anxiété de Corellon qui veut éviter l'exode, pour forcer Lolth et ses drows â abandonner leurs secrets. N'y réussissant pas, il pique une colère et monte une armée pour abattre les elfes noirs. Grâce â leur intelligence, leur capacité de couvrir leurs traces (un talent de survie clé chez les drows), et leur supériorité générale, les elfes noirs évitent le sort que Corellon leur réservait.

Les prêtresses sont vues comme ayant un rôle central dans toute l'histoire drow. Elles furent les premières â recevoir la sagesse de Lolth, et menèrent la descente vers les royaumes magiques. La société drow est pleinement matriarcale et fortement religieuse. du moins dans le sens que les préceptes religieux et l'enseignement de Lolth dirigent presque toutes les activités des drows. Les buts des elfes noirs sont ceux de leur déesse : conquérir les profondeurs, et exterminer ensuite les elfes de la surface.

Clergés : Les drows n'ont pas de chamans, seulement des prêtres. qui peuvent devenir aussi puissants que des prêtres elfes.

Les nains des Profondeurs

Les deux races de nains des Profondeurs diffèrent totalement de par leur caractère : les derros sont profondément chaotiques. alors que les duergars sont fortement loyaux. Cette différence se reflète dans les divinités maîtresses des panthéons, et dans leur histoire. Les duergars présentent leur histoire mythique comme fière, où leur dieu s'est opposé aux autres dieux nains et a créé sa propre race malgré les difficultés ; des thèmes très loyaux de puritanisme, d'abnégation et d'obéissance aux chefs y sont afférents. Mais l'histoire contant le règne de Diirinka sur les derros est enracinée dans la traîtrise et les trahisons de ce dieu chaotique.

Diirinka avait un frère jumeau, Diinkarazan. Ce dernier dieu étant évité dans les légendes derros contées par les chamans qui ne vénèrent que Diirinka, ce fait est connu de très peu de derros (ou de quiconque à l'exception des illithids). Les deux dieux, probablement enfants de l'un ou l'autre des dieux mineur nains (ceci est très flou), cherchèrent â étendre leur domination et voulurent créer leur propre race de nains. Ils voulaient une création se distinguant par des capacités manquant aux nains des collines et des montagnes -- vitesse, dextérité et talents magiques. Attirés vers des endroits plus profonds que les autres nains, ils explorèrent les Profondeurs et y trouvèrent une vaste caverne où scintillaient les forces élémentaires de la magie pure. Ils commencèrent à rassembler d'étranges artefacts éparpillés autour d'une sphère de cristal vert qui flottait juste au-dessus du sol, alors qu'un énorme cerveau spectral lévitait et les observait froidement. Ilsensine, le dieu illithid n'appréciait pas de voir ses secrets volés par une race de nains dégénérés. Diirinka frappa son frère dans le dos et le laissa être dévoré par l'horreur spectrale, fuyant pour sauver sa propre vie. Il laissa son frère recevoir les malédictions les plus horribles des illithids et se faire bannir dans les Abysses où il réside encore.

Retournant vers ses propres terres, Diirinka se cacha des autres divinités naines et commença à jouer avec la magie ainsi récupérée. Après des siècles d'expérimentation (et s'être débarrassé des expériences ratées, un effroyable procédé qui a laissé des races de monstruosités inintelligentes ressemblant â des nains s'assembler dans un complexe de cavernes isolées) il a parfait la race derro. Dans la mythologie derro orthodoxe, Diirinka les crée avec ses propres talents, mais la vérité est différente.

Une fois encore, les mythes se séparent ici : dans certains mythes derros. ils furent repoussés par des nains jaloux des prouesses de Diirinka et de sa création, dans d'autres, Diirinka les cache dans les Profondeurs pour ne pas exciter les jalousies des autres dieux nains.

Les panthéons locaux comportent typiquement des divinités inférieures, dépassant rarement le statut de demi-dieu, de la mort (et avec souvent un aspect de froid/absorption de vie) et un dieu de la bataille/ combat du guerrier derro "moyen" . Ce dernier est parfois un dieu de la simple

force, avec un rôle secondaire de dieu de la forge d'armes (mais pas de manufacture d'armes magiques, qui reste le domaine de Diirinka et de ses sages).

Clergés : Les créations de Diirinka atteignent leur forme la plus parfaite chez les savants. Ce sont les interprètes de l'apprentissage de Diirinka, et leurs talents magiques sont considérables. Toutefois. Leur utilisation de la magie n'est pas celle des prêtres orthodoxes comme dans les règles standard d'AD&D. Comme la magie de Diirinka provient d'une source différente de la plupart des autres, il n'octroie pas de sorts de prêtre. A la place, ils ont des talents magiques innés, rendus possibles par le travail de Diirinka sur sa création durant leur gestation, formant le corps et le cerveau de ces créatures pour leur conférer ces capacités. Donc, en un sens, le dieu octroie de la magie à ses savants; ceci fonctionne simplement tout â fait différemment des autres prêtres.

La divinité principale des duergars, Laduguer, est toujours représentée par les duergars comme un être suprêmement loyal exclu injustement du panthéon majeur nain parce que les autres dieux avaient réparti toutes les zones d'influence entre eux, en l'excluant. Il y a une sorte d'écho du thème orque d'exclusion d'un territoire, mais le cas des duergars est un conflit intra racial. Les ancêtres des duergars étaient honorables, de puissants nains qui n'abandonneraient pas leur divinité patronne ; ils vivaient dans les montagnes les moins hospitalières et les plus rudes, et en sous-sol. Laduguer avait veillé à leurs intérêts, et avec leur dieu ils s'exilèrent et en arrivèrent au fil des générations aux territoires des Profondeurs. Il y a un sens de la doléance et de la fierté chez les duergars ; doléance d'avoir été traités si mal et méchamment (qui contribue à leur austérité et â leur mesquinerie, exceptionnelles même d'un point de vue nain) et la fierté de n'avoir pas abandonné leur dieu, et de n'avoir pas été abandonnés par lui.

Les dieux perdus

Ce bizarre triumvirat est un cas spécial, même pour les Profondeurs. Il y a là trois dieux qui sont en un certain sens des dieux perdus : l'entité connue comme Juiblex, l'être connu comme le Grand Ancien Élémentaire et une entité inconnue simplement appelée le Dieu Noir. Les mythes les concernant prennent une forme protéenne, et varient beaucoup d'un monde â l'autre ; mais la version la plus commune du conte est la suivante.

Le Grand Ancien Élémentaire est une force pure d'énergie élémentaire, rôdant dans un demi plan qui se trouve dans la même situation vis-à-vis des plans élémentaires et quasi-élémentaires que le plan de l'Opposition Concordante vis-à-vis de tous les plans d'existence. Sa nature et son ancien culte sont virtuellement incompréhensibles. Beaucoup de contes le décrivent comme vénéré par des races anciennes, qui pourraient avoir précédé l'arrivée des autres races et dieux sur le Plan Primaire ; c'étaient des êtres changeant de forme, des gelées polymorphes â l'intelligence géniale et â la nature uniformément maléfique. Ces germes maléfiques ineffablement vils furent balayés par les dieux créateurs humains et demi humains, â l'exception de quelques endroits proches des noyaux de différents mondes, où ils sont généralement soit en hibernation, soit perdus dans un étrange délire sur des terres totalement désolées.

Le Grand Ancien Élémentaire fut banni du Plan Primaire, mais des signes de son activité furent découverts par des races humaines perverties et des Profondeurs. Une poignée d'entre elles se mit à le vénérer le plus secrètement qu'ils le pouvaient, dans des rites d'une indicible dépravation. Le dieu lui-même ne se soucie de rien, tout en étant terriblement jaloux et d'une violence imprévisible. Là où il peut se manifester, il adopte des formes terrifiantes, et ceci diffère largement d'un monde à l'autre.

Les lecteurs du ROR2. le Monde des Elfes Noirs, trouveront une forme spécifique de ce dieu pour les FORGOTTEN REALMS, celle de Ghaunadaur. La version qui y est décrite mélange le dieu élémentaire aîné et une entité qui semble être pour lui une sorte de serviteur, Juiblex. Dans ce livre, le Grand Ancien Élémentaire et Juiblex sont séparés et chacun dispose de ses caractéristiques. Dans la plupart des mondes, leurs cultes sont distincts

Juiblex semble être une entité apparentée au plus puissant des Tanar'ri et a un groupe spécifique d'adorateurs : certains aboleths, qui peuvent devenir prêtres d'un niveau considérable. Une poignée d'adorateurs humains dérangés peut aussi adorer cette bizarre divinité dans certains mondes. Le Grand Ancien Élémentaire n'a que peu ou pas d'adorateurs organisés de quelque sorte que ce soit, car il est presque impossible pour la plupart des êtres de savoir comment l'adorer. Une poignée de drows et d'humains extrêmement malicieux, conduisent des rites destinés â apporter une énergie magique â cet être, et une minuscule minorité y réussit. Mais, heureusement, ceci reste l'œuvre d'une poignée de fanatiques.

Le Dieu Noir avait un culte d'adorateurs humains dans le lointain passé de la plupart des mondes, mais la nature de ce culte était telle qu'il s'est perdu par épuisement et usure. Le Dieu Noir est toujours associé au froid, â l'épuisement et â la mort lente. Son culte ayant lentement décliné, le dieu lui même a perdu la capacité d'influencer les événements sur le Plan Primaire. Mais beaucoup d'anciens sites de son adoration existent encore. profondément enterrés et ses autels et temples semblent receler une énergie magique qui a généralement des effets pervers, mais qui peut être exploitée par les plus courageux.

Les dieux perdus représentent un monde de dangers. de folie, de mort et de mystère. Ils offrent au MD l'opportunité de défier les joueurs avec des périls d'une nature presque entièrement imprévisible l

D'autres dieux sombres divinités illithids et tyrannoeils.

Deux divinités dominent absolument le panthéon des arrogants illithids. Ils n'élèvent jamais d'illithids mortels exceptionnels au statut de demi-dieu, jaloux qu'ils sont de leur puissance et de leur position. La plus puissante divinité est connue des sages et érudits de la plupart des autres races comme 1lsensine ; les illithids eux-mêmes n'utilisent pas de nom, mais plutôt une série de dénotations symboliques et d'images visuelles dans leur mode de communication télépathique. Ilsensine est tenu pour être le dieu créateur ; un être d'énergie mentale pure, ayant créé les illithids après des éons passés â expérimenter en vue de créer une race parfaite. Le pouvoir mental omniprésent d'Ilsensine est â la source des capacités télépathiques des illithids, de leurs redoutables souffles psioniques et de leur haut niveau d'éveil. De même, la force des illithids retourne vers Ilsensine et le renforce encore. Très bizarrement pour une divinité loyale mauvaise, 1lsensine est basé sur le plan de l'Opposition Concordante, mais on croit aussi qu'il est omniprésent en tant qu'énergie mentale. Dans l'imagerie visuelle, ceci s'exprime sous la forme de tentacules rayonnants sinuant dans l'espace et le temps, traversant tous les plans. cherchant continuellement à étendre l'influence de la race maîtresse (tels que de nombreux illithids . considèrent la leur). Les créations d'Ilsensine se voient aussi comme extérieures au reste de la création. Alors que les autres dieux bricolaient leurs proto-créations sur le Plan Primaire, Ilsensine réfléchissait, délibérément et parfaitement. Il n'envoya pas ses créations sur les plans avant de les avoir parfaites, contrairement aux autres dieux qui bâclèrent leur créations pour réclamer plus rapidement un terrain.

1lsensine n'a pas de clergé, car son énergie est omniprésente et ne nécessite pas de mise en forme particulière ou de concentration par les lanceurs de sorts. L'autre divinité illithid. toutefois, est un dieu de la connaissance et de la philosophie qui dispose d'un clergé. Ils sont peu (ne fut ce que parce que Maanzecorian, la seconde divinité. Ne veut pas laisser penser à Ilsensine qu'il essaie d'usurper sa place et son autorité). Les prêtres illithids de haut niveau sont des adversaires terrifiants !

L'agressive et arrogante race des tyrannoeils possède deux divinités dominantes, comme les illithids, mais c' est une paire mère/fils : une Grande Mère qui aurait donné naissance à la race à partir d'œufs cosmiques pondus dans les plans et les mondes. De ces oeufs, une race d'anciens tyrannoeils émergea. dont certains existent encore sous forme de ruche-mère. Mais la Grande Mère est une puissance exigeante et perfectionniste qui englobe ceux de sa progéniture qui lui déplaisent. Son fils-dieu vivant, le "géant de gaz', Gzemnid, est une divinité des gaz. brouillards, de

l'obscurcissement et de la connaissance arcanique, plus subtil et secret que son tyran de mère. Il pourrait devoir sa survie â ses capacités de camouflage, déception et fuite rapide.

Comme les illithids, les tyrannoeils voient leur divinité patronne comme une puissance étendant ses capacités mentales (et magiques) par delà les plans et le temps. Aucun dieu tyrannoeil n'a de clergé permanent, mais les deux envoient des avatars et peuvent projeter leurs pouvoirs et capacités suite â une invocation.

Ces deux races diffèrent par un aspect majeur de leur manière de vénérer leur divinité : pour les illithids, les pouvoirs d'Ilsensine sont la source de leur motivation collective pour la domination, comme il convient â une race loyale. Mais les tyrannoeils ont une attitude plus redoutable et solitaire ; la Grande Mère doit être crainte, ne doit pas être invoquée â la légère, et la plupart du temps, les tyrannoeils espèrent qu'elle ne s'intéressera pas â leurs affaires personnelles. De plus, alors que le dieu principal illithid est trop distant pour avoir des prêtres, chez les tyrannoeils, la Grande Mère a quelques (rares) prêtresses ; son fils n'oserait rivaliser avec elle sur ce terrain.

Les dieux bénins : svirfnebelins et myconides

Aucune des divinités principales de ces deux races n'est d'alignement bon, mais elles ont toutes deux des tendances distinctement bonnes et un aspect bien plus bénin que les dieux sombres des autres races. Callarduran Maindouce est un dieu protecteur, que les svirfnebelins considèrent généralement comme un co-créateur avec Garl (et il réside avec les autres divinités gnomes dans les Paradis Jumeaux). Il a mené son peuple vers les Profondeurs par choix. Il n'y a pas de thème de "race élue" ici, juste une notion de diversité, et les gnomes des Profondeurs ont une affinité marquée pour leurs cousins de la surface (beaucoup ont au moins vénéré Gaerdal Maindefer, parfois en plus de Callarduran). Callarduran est considéré comme un dieu bénin en harmonie avec sa création et lui apporte aide et secours. Psilofyr. le dieu myconide, est de même un protecteur. Il maintient l'environnement où vivent les myconides plaisant et sûr ; c'est un grand professeur qui nomme et choisit les rois. Quand un roi meurt, on croit que Psilofyr guide les autres myconides âgés par intuitions pour anoblir le nouveau roi. L'élu roi est capable d'enseigner la fabrication de potions et, dans certains cas, il gagne des pouvoirs de lancement de sorts cléricaux. Psilofyr est aussi une divinité pacifiste et de la méditation, un dieu de la communion mentale et un être spirituellement puissant.

Autres races

Les kuo-toa sont sans aucun doute des habitants des Profondeurs ; leurs divinités se trouvent parmi les dieux des écailleux, ainsi que Laogzed la divinité troglodyte.

Dieux des drows

Lolth (déesse intermédiaire)

Lolth est le principe divin de la race et de la société drow. Ses prêtresses dirigent la société et aucune divinité drow n'oserait s'opposer à Lolth. Elle est une force élémentaire des ténèbres et du mal, une véritable Tanar'ri.

Malgré son alignement chaotique, Lolth est très attentive à éviter l'éclatement d'un conflit â grande échelle entre les drows. Par exemple, les maisons nobles menées par les prêtresses seraient en lutte constante pour la supériorité. ce qui serait extrêmement destructeur. Lolth souhaite la lutte elle renforce et améliore les drows. Mais, pour éviter qu'elle n'atteigne des proportions hors de contrôle, si une maison noble veut en éliminer une autre, elle doit la décimer en une seule attaque de masse Des escarmouches incessantes, des assassinats et une guerre d'usure â long terme sont mal vues, et un conclave de maisons nobles se formera pour détruire la maison qui emploie ces tactiques Des changement périodiques dans le pouvoir, et une planification continuelle de, sont ce que Lolth souhaite ; le gaspillage d'énergie dans de longues batailles affaiblit les drows, et Lolth pourrait agir de manière définitive pour éviter cela.

Lolth a posé deux buts cardinaux pour les drows. Le premier est le règne sur tous les domaines des Profondeurs. Les races plus faibles sont éliminées, les plus fortes le seront quand les drows auront augmenté leur pouvoir Les drows sont peut être chaotiques, mais ils sont très intelligents, extrêmement sensibles au niveau des sens et de la réflexion, et bons stratèges, des qualités que Lolth a développé en eux après les leur avoir enseignées. Le second but est l'extermination des elfes de la surface et la conquête de leurs territoires. bien que ceci soit symbolique. Le pouvoir magique des drows les quitte en surface, et ils ne désirent pas réellement s'établir dans les maisons du peuple de Corellon ; même Lolth ne le désire pas.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Lolth apparaissent à une fréquence modérée. Ils sont présents aux grands rituels magiques et sacrifices exécutés par les prêtresses qui ont lieu annuellement (dans la plupart des cités drows). Ils peuvent apparaître à la cérémonie de transformation pour créer des driders, si elles sont â grande échelle. Des avatars peuvent parcourir les profondeurs pour des missions d'espionnage et d'éclaireur, et pour le plaisir de fréquenter des arachnides intelligents qui peuvent être ramenés dans le vaste complexe de toiles de Lolth, dans une couche des Abysses. Les présages de Lolth à ses prêtresses sont généralement des révélations directes durant des rituels divinatoires, communions et ainsi de suite. L'arachnomancie (divination par le comportement des arachnides, comprenant celui des driders, ouverts pour lire dans leurs entrailles) est pratiquée. Lolth affectera parfois spontanément l'activité des araignées (spécialement l'essaimage) pour envoyer des messages â ses prêtresses.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (drows) ; ZdC araignées, mal, ténèbres ; SY araignée noire avec tête de drow femelle

Avatar de Lolth (mage 1 4, prêtre I 6)

L'avatar de Lolth apparaît sous deux formes : une très belle elfe noire, ou une immense araignée avec une tête de drow femelle (elle peut aller d'une forme â l'autre â volonté, la transformation prenant un round). Elle utilise des sorts de toutes les Sphères et Écoles, et utilise librement ses sorts sous ses deux formes.

For 18/76	Dex 19	Con 16
Int 20	Sag 17	Cha22
VD 1 5 t 9	T M (180)	RM 66%
CA -4	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC05	Dg 4d4 (morsure) ou suivant arme +4

Attaques/défenses spéciales : Sous toute forme, Lolth est immunisée aux armes non magiques et aux poisons. Elle ne prend que des demi dégâts des attaques basées sur le froid et l'électricité, mais subit des dégâts triples de l'eau bénite. Elle a l'infravision sur 50 mètres et télépathie sur 40 mètres. Elle peut faire 6 invocations d'araignées par jour (1 d 1 00 : 01 20 donne 1 d8+8 grandes araignées, 21 -50 donne 1 d6+6 araignées colossales, 51 -90 donne 2d4 araignées géantes, 91 -00 donne 1 d4 araignées éclipsantes), et charme automatiquement tous les arachnides â moins de 30 m. Une fois par jour, elle peut se lancer guérison. Sous forme arachnide, l'avatar peut émettre des fils de toile de 9 m de ses glandes abdominales, deux par round dans n'importe quelle direction, agissant comme un sort de toile. Cette toile est empoisonnée et inflige 1 -4 points de dégâts par round. Sa morsure est empoisonnée (jet de sauvegarde/poison â -4 pour annuler, sinon la victime agonise 1 d2 rounds et meurt). Sous forme drow, Lolth utilise toujours une arme +3, de type variable

Devoirs du clergé

Le clergé de Lolth est exclusivement femelle, et organisé en maisons nobles, la prêtresse de plus haut niveau dirigeant la maison. Les prêtresses plus jeunes suivent par ordre d'âge. Le clergé a un règne absolu au nom de Lolth ; elles dirigent, font la police, jugent et sont le jury et les exécutrices de la société drow. Elle sont promptes â la manipulation. engendrent la peur et sont très puissantes

Obligations et pouvoirs : CR Sag 13, femelle ; AI cm ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Animale*, Chaos*, Charme, Combat, Création, Divination, Élémentaire (terre, eau), Garde. Soins, Nécromancie (inv. pour tous sorts de niveau supérieur à 4), Protection, Conjuration, Soleil (inv.) ; PC 1) immunisée à tous venins d'araignée 5) dissipation de la magie 3/jour9) vision véritable2 rd/niv. 1 2) domination (les mâles font leur jet de sauvegarde à -4, les elfes ne bénéficient pas de leur résistance habituelle au charme) ; RM commande à -2 niv. ; LN 16 ; DV d6 ; Chamans non.

Prêtresses de haut niveau : Il y a un nombre minuscule de prêtresses supérieures au niveau 16. Elles ont toutes une Sag 19 et sont directement aidées par l'intervention magique de Lolth pour pouvoir encore progresser (le22ème niveau est le plus haut possible de cette manière). Il n'y aura typiquement pas plus d'une ou deux de ces prêtresses dans les plus grandes des cités drows ; il n'y en a habituellement pas.

Kiaransalée (demi-déesse)

Kiaransalée est la divinité drow des morts-vivants et de la vengeance. Elle est puissamment chaotique, prompte â la colère, mais élabore des revanches complexes pour ceux qui lui ont fait des affronts réels ou imaginés. Dans les Abysses, elle couve et élabore une frigide nécropole peuplée par les âmes de ceux qu'elle a tués. Elle reconnaît la supériorité de Lolth parce qu'elle n'a pas le choix, mais sans plus. Comme ses prêtresses, elle est cruelle, tordue, et seulement satisfaite par ses serviteurs non morts qu'elle peut manipuler â volonté.

Comment jouer son rôle ; La demi déesse n'aime pas exposer son unique avatar et elle ne l'envoie que pour des missions de vengeance. Elle n'octroie pas de présages â ses prêtresses.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (drows) ; ZdC morts-vivants, vengeance ; SY main de drow femelle avec des anneaux d'argent.

Avatar de Kiaransalée (mage 10, prêtre 1 2)

L'avatar de Kiaransalée est une sinueuse femelle drow ne portant que des bijoux d'argent et des voiles de soie noire. Elle tire ses sorts des Sphères permises â ses prêtresses, et des Écoles d'Enchantement/ Charme, Illusion/Fantasme et Nécromancie.

For 11	Dex 19	Con 16
Int19	Sag15	Cha20
VD 18v 24	T M (168)	RM 60%
CA 0	DV 12	PV96
#AT 1	TAC09	Dg 1 d4+4(dague) + 1 d4(acide)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux poisons, à la mort magique, aux formes spéciales d'attaques des morts vivants, et elle est sous l'effet d'action libre en permanence. L'avatar utilise charme personne â volonté, et peut charmer jusqu'à 66 niveaux/DV de créatures en une fois. Sa dague +4incurvée secrète de l'acide qui inflige ld4 de dégâts durant ld4 rounds après le coup (les sorts de soins stoppent ces dégâts additionnels).

Devoirs du clergé

Les prêtresses de Kiaransalée sont rares, secrètes et restent généralement dans de petites communautés et enclaves drows. Ce sont les agents de la vengeance, complotant une revanche envers ceux qui ont abattu, causé du tort ou insulté le clergé de quelque manière que ce soit. Elles partent aussi régulièrement en mission de tueries pour acquérir des corps â animer, et ont un rôle prééminent dans la persécution des esclaves

Obligations et pouvoirs ; CR Std, femelle ; AL cm ; AP toutes (dague principalement) ; RA aucune ; SI Générale, Astrale*, Chaos*, Charme, Combat, Divination, Elémentaire (terre), Garde, Soins (inv.), Nécromancie (inv.), Soleil (inv.) ; PC 1) animation des morts (un seul l/jour). Peut utiliser les sorts de l'École de Nécromancie comme un mage de même niveau que celui du prêtre 5) toucher vampirique 2/jour, absorbe 2d6 pv qu'il récupère pour lui (jet de sauvegarde/sorts normal annule) 9) soins des blessures critiques sur un mort-vivant ; RM commande â +2 niv. ; LN 12 (quelque soit la Sag.) ; DV d4 . Chamans non.

Vhaeraun (dieu mineur)

Vhaeraun est le dieu du vol et de l'accomplissement des buts des drows, de leurs intérêts et du pouvoir sur le monde de la surface. Il est aussi la divinité patronne des drows mâles, enseignant que les mâles sont aussi talentueux et utiles que les femelles, et donc s'opposant passivement aux enseignements du clergé de Lolth en ce point. Il n'est pas assez puissant pour s'opposer â Lolth, et l'évite autant que possible.

Comment jouer son rôle ; Vhaeraun est hautain et fier, et rancunier comme toutes les divinités drows. Il utilise la discrétion et la traîtrise pour arriver â ses fins. Il s'implique activement dans la vie des drows et enverra fréquemment un avatar pour assister ses prêtres dans leur travail si les rituels appropriés sont effectués et que le besoin en est réel.

Caractéristiques ; AL nm ; ALF nm (mâles drows) ; ZdC vol, territoire; SY masque noir

Avatar de Vhaeraun (voleur 20)

L'avatar de Vhaeraun est un drow mince et gracieux, bien musclé avec des yeux et cheveux dont la couleur change selon ses humeurs (rouge, colère ; bleu, amusé ; or, triomphant . etc.).

For 16	Dex 19	Con 16

Int 18	Sag 12	Cha 19
VD 16	T M (180)	RM 60°%0
CA 4	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg ld8+3 (épée longue) + 1

Attaques/défenses spéciales ; L'avatar passe toujours sans traces, et peut utiliser chaque sort d'invisibilité 2/jour Il n'est pas capable de lancer de sorts de lui même, mais peut dupliquer tout sort de niveau 1 4 mémorisé par un prêtre ou mage dans les 40 m 6/jour. Son épée longue +4noire comme le jais est invisible dans les ténèbres Quand il la tient, l'avatar peut créer un effet de traître lame ayant une portée de 30 m une fois tous les 6 round ; la lame de toute arme tranchante qui est tenue en main se replie et frappe son porteur en causant le maximum de dégâts.

Devoirs du clergé

Le clergé de Vhaeraun est exclusivement mâle et pratique une opposition passive envers les prêtresses de Lolth Ils sont aussi actifs en surface, et certains prêchent l'hérésie de l'unité des races elfes et la nécessité de les dominer. Ils se spécialisent dans l'intrigue, la tromperie et la traîtrise, et fomentent la désobéissance et la rébellion parmi les mâles. Dans les communautés drows, les prêtres cachent souvent leur allégeance, pour des raisons évidentes.

Obligations et pouvoirs : CR For 12, mâle ; AL n'importe quel mauvais ; AP toutes (arme tranchante â lame noire parmi l'une des deux premières compétences en armes.) ; RA cuir ; SI Générale, Charme, Création*, Divination, Élémentaire (air, terre), Garde, Soins. Nécromancie*, Protection*, Temps* ; PC 1) passage sans traces 2/jour 5) immunisés aux malus dus aux sorts de lumière (et continuelle) l 0) peut créer une cape de protection +4 pour 1 tour ; RM commande à -4 niv. ; LN 16 ; DV d4 ; Chamans non.

Zinzeréna (héroïne/ demi-déesse drow)

Les mythes héroïques chez les drows sont rares, et ceci est surprenant. Leur nature chaotique permet beaucoup d'individualisme héroïque. Sans doutes les chefs sont-ils assez puissants pour modérer ces contes et éviter des oppositions violentes. Les légendes entourant Zinzeréna sont usuellement contés dans des minorités drows oppressées, parmi les nobles faibles et ceux qui préparent la rébellion et utilisent cette histoire comme source d'inspiration.

Zinzeréna avait montré une aptitude pour la magie illusionniste alors qu'elle était encore une enfant, et fut cachée aux prêtresses de Lolth par sa mère qui mit en scène une mort accidentelle. Elle étudia seule et en secret, mettant des décennies à acquérir ses livres de sorts, et mena une vie d'assassin dans les ombres d'une cité drow aux races mélangées et extrêmement dégénérées où toutes sortes de créatures maléfiques rôdaient dans les petites rues et les places secrètes. Son pouvoir augmentant, elle cessa d'utiliser des poisons mortels, préférant les venins paralysants. Ceci permettait â ses victimes de se rappeler ce qui leur avait été fait, mais elles ne voyaient jamais son visage : elle se déguisait trop bien. Zinzeréna jouissait du pouvoir que lui conférait la terreur grandissante causée par ses embuscades et assassinats. Ses victimes furent légion, et bien des histoires content son habileté à les piéger.

Zinzeréna est une héroïne qui incarne les principes du chaos puissant, sans parler des objets magiques qu'elle a acquis. Elle voulut une fois attaquer l'antre d'un tyrannoeil, pour le trouver engagé en combat mortel avec un slaad qui convoitait aussi ses trésors ; elle attendit la fin de la bataille, se débarrassa rapidement du tyrannoeil affaibli et prit la cape et l'épée que le slaad avait apportées. Le thème de l'attente pour qu'un ennemi soit affaibli est une racine commune de nombreux contes drows. Zinzeréna utilisa les illusions, le déguisement et la duperie pour piéger et confondre le slaad qui vint récupérer ses objets ; le thème de cacher ses traces et de couvrir ses arrières est aussi cher aux drows. Maintenant, Zinzeréna chasse toujours dans les Profondeurs, un assassin solitaire et opportuniste ; le côté paranoïaque de l'histoire de sa vie est aussi caractéristiques des elfes noirs, peu enclins â la confiance

Avatar de Zinzeréna (illusionniste 1 4 voleur 16)

For9	Dex 20	Con 15
Int 18	Sag 17	Cha 18
VD 12	T M (168)	RM 82%
CA variable	PV 67	AL cm (cn)
#AT variable	TAC0 13	Dg 1 d6+ 1 4 (épée courte)

Attaques/défenses spéciales : Zinzeréna porte une cape magique qui agit comme une cape de protection variable, protégeant de + 1 à +5 suivant les rounds, de manière aléatoire et lui conférant une CA de 1 à 5. Elle emploie une épée courte magique dont l'enchantement varie aussi aléatoirement de + 1 â +5 ; elle est magiquement enchantée avec un venin paralysant (jet de sauvegarde â - 1 / 5 variant aléatoirement ; effet durant 5-25 (1 5 x 5) rounds) Elle porte une baguette prodigieuse

Dieux des nains des Profondeurs

Laduguer (dieu intermédiaire)

Triste et lugubre, ce dieu sans joie abandonna il y a longtemps ses frères dieux nains et s'exila avec la communauté naine qui devint les ancêtres des duergars La nature de Laduguer est certainement inclinée vers le mal, mais beaucoup de ce mal est celui d'un être replié sur lui-même et amer, se voyant sous évalué et rejeté par les dieux nains Laduguer est une divinité suprêmement loyale, sévère et impassible, et il méprise les autres nains qui sont paresseux, indolents et ineptes.

Comment jouer son rôle : Laduguer est un conducteur d'esclaves qui a des exigences sévères et élevées envers son peuple. Mais il récompense le travail dur, en enseignant la fabrication d'objets magiques (surtout des armes) et en étendant ses pouvoirs protecteurs. Il enverra un avatar pour défendre une communauté duergar travaillant dur et oppressée, en utilisant la magie de mise en garde et de protection, mais il entrera rarement en combat direct. Il n'octroie pas de présages à ses prêtres.

Caractéristiques : AL lm (ln) ; ALF lm, ln (duergars) ; ZdC artisanat, magie, protection ; SY bouclier avec un motif de carreau d'arbalète brisé.

Avatar de Laduguer (guerrier 9, mage 1 2, prêtre 12)

L'avatar de Laduguer est un grand duergar hâve, dont la pigmentation cutanée varie du gris au brun suivant l'environnement. Il est chauve, et fronce les sourcils en permanence. Il tire ses sorts de toutes les Sphères et Écoles.

For 19	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 16	Cha 16
VD 1 2	T M (1 50)	RM 50%
CA -3	DV 16	PV 128
#AT 3/2	TAC0 5	Dg 1 d4+4 (marteau de guerre) +7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar lance protection contre le mal 3 m et mur de force 3/jour chaque et est toujours sous l'effet d'esprit impénétrable. 11 a un marteau de guerre +4, une cotte de mailles +4 et un bouclier + 1 qui lui confère l'immunité aux projectiles normaux. Il porte un anneau magique qui peut être changé en tout type protecteur (chute de plume, résistance au feu, action libre, protection mentale, protection + 1 , régénération, retour de sorts) 1 /four chaque et fonctionner jusqu'à 6 tours par effet.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Laduguer protègent les communautés duergars, repoussent les contacts d'autres races, et maintiennent un ordre et une discipline stricts. Beaucoup ont des talents d'artisanat et sont des artisans talentueux, spécialement les prêtres plus âgés ou frêles.

Obligations et pouvoirs : CR For 1 5 et Dex 1 2, ou For 1 2 et Dex 1 5; AL lm, ln ; AP toutes (marteau de guerre principalement) ; RA maille et bouclier ; SI Générale, Combat, Création*, Divination, Élémentaire (terre), Garde, Soins, Loi, Nécromancie*, Soleil (inv.), Vigilance ; PC 1) - 1 â la CA naturelle 3) fusion dans la pierre 7) + 1 aux jets de sauvegarde 9) mur de pierre; RM repousse â 4 niv. ; LN 1 3 ; DV d6 ; Chamans non

Diirinka (dieu intermédiaire)

Diirinka est la plus magique des divinités naines. un mage et improvisateur doué. Beaucoup de sa magie fut volée au dieu illithid 1lsensine. C'est un dieu traître et ignoble. qui trahira n'importe qui ou n'importe quoi pour atteindre ses fins. Petit, l'esprit combatif, et préférant le déguisement d'une petite créature assimilable à une liche, c'est un dieu chaotique plein de haine qui se préoccupe peu de qui ou quoi que ce soit ; peut être la trahison qui fit maudire son frère par Ilsensine lui torture t'elle encore l'âme.

Comment jouer son rôle : Les derros n'ont pas de prêtres, ils ont des savants dont les pouvoirs proviennent de la nature magique de Diirinka. Diirinka se préoccupe très peu de savoir de quoi ses savants sont capables, tant qu'ils le vénèrent. S'il choisit de les punir, c'est par lubie ou sur un coup de tête. Il ne leur envoie aucun présage, mais peut les guider indirectement vers des objets et endroits magiques (tout en les exposant â quelques périls sur le chemin). Son avatar ne sera dépêché que pour ses besoins propres (généralement acquérir des objets magiques ou s'amuser par des actes de cruauté).

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (derros) ; ZdC magie, savants, connaissance, cruauté ; SY spirale (branche, grise et noire)

Avatar de Diirinka (mage 1 8, prêtre 12)

L'avatar de Diirinka ressemble â une petite liche derro rabougrie, portant une robe avec un tourbillon de noir, gris et blanc, qui change continuellement d'apparence. Il tire ses sorts des Sphères et Écoles qu'il choisit, et utilise des formes inversées quand c'est possible.

For 16	Dex 19	Con 16
Int 19	Sag 18	Cha 16 (1 aux non derros)
VD 18	T P (108)	RM 50%
CA -3	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg ld4+3 (dague)+ 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar dispose de toutes les défenses spéciales d'une liche. Sa robe magique lui permet de tirer jusqu'à 5 fils magiques par jour, et de les utiliser pour des attaques de toucher, en les tenant (blanc = sort de mort, gris = désintégration, noir = destruction, tous jets de sauvegarde â -4). Il porte une dague +3 de venin, une baguette de givre, un anneau de télékinésie et une broche bouclier

Devoirs des savants

Les savants de Diirinka sont les chefs indiscutés des derros et exercent leur autorité en tout temps. Ils maintiennent l'ordre dans les groupes et forces derros. Les savants enseignent les bonnes manières pour traiter les esclaves (discipline induite par la peur et la cruauté). Certains sont connus pour expérimenter avec des extraits de champignons et des poisons dans le but final de lobotomiser, et pacifier, leurs esclaves. La construction d'objets magiques. et les aventures pour en gagner, sont des buts principaux.

Diinkarazan (demi-dieu)

Diinkarazan est un demi-dieu perdu et fou. lié magiquement à un trône de pierre dans un niveau des Abysses qui est un vortex d'air et de gaz. entouré d'anneaux de rocs en mouvement. Le plan distord continuellement l'espace (traitez comme une distorsion des distances variant de 1 0 â80% de tour en tour). Maudit et abandonné par 1lsensine, le dieu illithid, il ne peut être libéré par quoi que ce soit de moindre qu'un dieu supérieur, et il est en permanence rendu fou et tourmenté par des illusions des choses qu'il craint le plus (des monstres terribles, Ilsensine lui-même, se noyer dans la lave ou l'eau, et ainsi de suite).

Comment jouer son rôle : La malédiction d'Ilsensine est une chose complexe, et tous les 50 ans environ (avec une variation aléatoire de 1 10 ans) le dieu bénéficie d'un jour de lucidité. Ce jour, i l peut dépêcher un avatar sur le Plan Primaire pour frapper une communauté derro et détruire tout ce qu'il peut. Sa soif de vengeance est telle que l'avatar détruira tout â vue jusqu'à se faire tuer au combat (de toutes façons. un autre avatar sera disponible lors de son prochain jour de lucidité).

Caractéristiques : AL cm ; ALF n/a ; ZdC vengeance ; SY n/a

Avatar de Diinkarazan (voleur 14)

L'avatar de Diinkarazan est un grand derro hâve, au regard fixe et fou issu de ses yeux rouges aux pupilles noires. Ses cheveux volent continuellement dans son dos, changeant de couleur, de texture et d'apparence (lisse, raides, frisés...) de manière aléatoire. Il utilise des sorts d'Abjuration et d'invocation/Évocation.

For 13	Dex 16	Con 16
Int 18	Sag 3 (fou)	Cha 1 (toutes races)

VD 1 2 v 36	T M (1 50)	RM 10%
CA0	DV 10	PV 80
#AT 1	TAC0 11	Dg 1 d2 (poings)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar devrait être considéré comme un entropiste si le MD dispose du Recueil de Magie. Autrement, donnez lui les sorts d'un mage 18. Dans tous les cas, ses capacités de lancement de sorts varient (3d6) â chaque round. Il a 25°%0 de chances de retourner tout sort vers son lanceur, indépendamment
de sa résistance â la magie (voir s'il résiste, et s'il ne résiste pas, vérifier ensuite s'il renvoie le sort). Des tourbillons et coups de vent l'entourent constamment, et chaque round il peut utiliser un des effets suivants (mais pas â volonté : le MD lance 1 d6 chaque round) : vent de murmures; rafale. chute de plume, nuage puant, mur de vent, ou un souffle de vent n'affectant qu'une cible pour 5d6 de dégâts (jet de sauvegarde/sorts pour demi dégâts, bonus défensif pour forte Dex s'applique au jet de sauvegarde).Tout être tentant l'ESP(ou similaire) sur Diinkarazan devient instantanément fou (pas de jet de sauvegarde).

Les dieux perdus

Le Grand Ancien Élémentaire (dieu supérieur)

Ce "dieu perdu" est pour le moins un mystère Même les grands dieux créateurs n'en parleront pas â leurs prêtres les plus expérimentés Mais on sait qu'il est banni sur un demi plan perdu, luttant continuellement pour se libérer, et essayant désespérément de gagner du pouvoir par les rituels et obédiences du Plan Primaire, bien qu'il soit absolument indifférent au sort de ses serviteurs.

Comment louer son rôle : C'est une divinité terrible et aveuglément destructrice qui a déjà été conduite â des rages d'une envergure inconcevable. La manière dont il arrive à se manifester sur le Plan Primaire est inconnue ; il est clair qu'il ne peut être entièrement entravé et reste capable de projeter un peu de sa puissance. Il n'envoie pas exactement un "avatar", puisque son apparence est imprévisible et reste moins due au fait que le dieu souhaite se manifester qu'à celui qu'il soit capable de le faire. L'accomplissement de rituels par ses suivants a un rôle mineur pour ceci, mais l'évolution et la dissipation des flux magiques assurant son incarcération planaire sont plus importants.

Le dieu se manifeste aussi dans des phénomènes physiques, ainsi que ses "avatars". Certaines de ces manifestations existent encore sous formes d'effets permanents dans ses plus anciens temples, â moins qu'ils ne représentent des "points faibles'" par lesquels il est plus aisé de contenir ce dieu. Ces manifestations comprennent : des tentacules émergeant d'un autel pour effectuer une absorption d'énergie sur une créature ou l'attirer dans l'autel où elle sera irrévocablement détruite, l'apparition d'un oeil doré brillant qui rend aveugle, fou ou prématurément vieilli, et la transformation d'un orbe de pierre en oeuf magique dont sortent des salamandres qui attaquent aveuglément toute chose vivante à portée

Si le Grand Ancien Élémentaire est mis en jeu, ce peut être en pistant un clergé maléfique, et/ou en découvrant un ancien complexe de temples. Un tel clergé permet au MD de mettre en scène de vrais prêtres combattants mais la gestion d'un ancien complexe de temples est encore plus exigeante. Le MD devrait développer une gamme d'effets magiques liés aux locaux et qui reflètent des thèmes de magie élémentaire, de folie de rage et d'agression soudaine, de perte de fonctions sensorielles. et ainsi de suite. Des objets tels que des icônes religieuses et autels intelligents utilisant la magie, des artefacts mineurs ayant une intelligence, et plusieurs puissances malignes. des mausolées grouillants de morts vivants, et des objets/endroits qui génèrent des effets magiques standard mais ayant une apparence bizarre seront tous appropriés

Caractéristiques : AI nm ; ALF n'importe quel mauvais (les fous) ; ZdC inconnue mais comprend les forces élémentaires, magie ; SY triangle de métal noir avec un Y inversé dedans.

« Avatar » du Grand Ancien Elémentaire

Les "avatars" de ce dieu ont différentes formes : une immense créature marbrée â tentacules de 6 m de long ressemblant â un gros croisement entre une gelée et une limace ; ou un pilier de 72 m de haut de force élémentaire avec un coeur de magma brûlant, irradiant un brouillard vaporeux.

For 22	Dex 12	Con 22
Int 22	Sag 20	Cha 20
VD 1 5	T G (720)	RM 50%
CA -2 (4 sous forme de limace)	DV 20	PV160
#AT 1	TAC0 3	Dg 5d 10+ 10 (coups)

Attaques/défenses spéciales : Le déplacement de l'avatar est de 1 5 pour son type particulier de mouvement. Il est totalement immunisé aux sorts élémentaires de tous types. Il peut utiliser chacun des sorts suivants 1 /jour, comme un mage 24 : cécité, surdité, ténèbres (éternel les), ténèbres S m, dissipation de la magie, cage de force, et chacun des sorts de mot de pouvoir. Il n'est pas affecté par les gaz, poisons, et toutes formes d'attaques par paralysie ou contrôle de l'esprit. Il peut invoquer 1 d3 élémentaux de chaque type 1 /jour (I6 DV chaque) qui le serviront durant 1 2 tours, sans qu'il doive se concentrer pour maintenir le contrôle.

Devoirs du clergé

Les prêtres du Grand Ancien Élémentaire se plient entièrement à la vénération du dieu et cherchent â effectuer les rituels qui libéreront plus de son pouvoir sur le Plan Primaire. Ils sacrifient de nombreux êtres intelligents â cette fin, y compris des membres de leur propre culte, voire eux mêmes si ceci est demandé. Ils localisent les temples perdus de l'ancien dieu et les nettoient, pour les re-dédier au culte de cette divinité. On ne sait quelles races peuvent être de ce clergé ou pas car ce dieu n'a aucune affinité raciale connue, mais il est sûr que des humains, elfes drow, et nains maléfiques sont devenus prêtres.

Les prêtres se dévouent à l'adoration de tous les aspects élémentaires du dieu, ou se spécialisent dans un élément donné (feu, air, eau ou terre), et des prêtres aux affinités différentes auront des pouvoirs légèrement différents.

Obligations et pouvoirs : CR Std . , AL n'importe quel mauvais et/ou fou ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Astrale, Combat. Divination Élémentaire (toutes), Garde, Soins (inv.), Nécromancie (inv.), Nombres Soleil (inv.), Climat. ; PC 3) peut utiliser tous les sorts élémentaires de mage comme s'il s'agissait de sorts de prêtre du même niveau 5) protection contre le bien 7) + 1 au jet de sauvegarde contre sorts élémentaires ("génériques'> de prêtre) ; ou +4 au jets de sauvegarde contre son propre élément, 2 aux jets de sauvegarde contre éléments ,'opposés" (air/terre, feu/eau) et + 1 aux jets de sauvegarde contre les autres éléments (prêtres spécialisés pour un élément) 10) invoquer élémental l /jour pour 6 tours (prêtre "générique'") ou 1 2 tours (prêtre spécialisé) -- les prêtres génériques ont des élémentaux de 8 DV de tous type, les prêtres spécialisés des élémentaux de 12 DV de leur élément ; RM commande ; LN 12 (prêtres génériques) ou 16 (spécialisés) ; DV selon race (humain d8, elfes/drows d6 nains d6+ 1) :Chamans non.

Juiblex (dieu mineur)

Il est indiscutable que Juiblex, le Seigneur sans Visage, soit la plus dégoûtante et répugnante de toutes les divinités. On le croit apparenté aux Tanar'ri et il réside dans les Abysses dans une lugubre, âcre caverne peuplée de vases, de gelées et de limons de tous types Les buts de Juiblex sont totalement impénétrables ; il semble simplement être adoré, étendre la maladie, et apprécier la compagnie des vases et limons. Juiblex est au delà de la compréhension mortelle.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Juiblex n'apparaît que s'il est invoqué par ses fidèles ou un prêtre lançant un sort de portail. Il n'utilise pas de présages.

Notes spéciales concernant les prêtres : Quelques aboleths vénèrent cette divinité, avec l'étrange croyance qu'il est responsable du maintien de l'humidité de leur peau et de l'environnement où ils résident, et que Juiblex détient des secrets arcaniques et magiques qu'il leur révélera le temps venu. Les seuls autres adorateurs connus sont une poignée de fous, généralement humains.

Caractéristiques : AI cm ; ALF cm ; ZdC inconnue ; SY pseudopode brandi dégoulinant de limon.

Avatar de Juiblex

L'avatar n'a pas de forme définie. Il peut s'étendre en un grand bassin de limon, ou s'élever en une immense colonne d'ordures de 5,4mètres de haut. Il est toujours couvert d'un épais mucus et dégoulinant d'indicibles sécrétions acides et de limon brun, vert, jaune et gris De cette masse émergent plusieurs horribles yeux rouges.

For 1 6	Dex 10	Con 16
Int18	Sag17	Cha 1
VD 3 n 6	TG(270)	RM 35%
CA -3	DV 12	PV 96
#AT 1	TAC0 9	Dg 2d 1 0 (jet acide)

Attaques/défense spéciales : L'avatar est immunisé à toutes les attaques basées sur l'acide et l'eau, et prend des demi dégâts des attaques â base de froid et de feu, ainsi que d'électricité et de gaz. Il est immunisé aux armes non magiques. Il utilise ténèbres 5 m â volonté, possède l'infravision sur 40 m (et voit dans les ténèbres magiques) et peut détecter l'invisible â 9 m. Il régénère 1 pv/rd. Il peut utiliser les effets suivants 1 /rd, 1 /four chaque : charme monstres, contamination, brume mortelle, dissipation de la magie, domination, ESP, tentacules noires d'Evard, immobilisation des monstres, invisibilité 3 m, porte de phase, projection de l'image, putréfaction de l'eau et de la nourriture et télékinésie. Une fois par four, i l peut invoquer 1 d4 pouding noirs qui le serviront6tours. Une fois par tour, il peut cracher 1 mètre cube d'une combinaison de gelée ocre et de limon vert.

Devoirs du clergé

Le seul devoir du clergé semble être le service de Juiblex; les dévots le font par sens dément du devoir, les aboleths parce qu'ils croient que Juiblex préserve l'intégrité de leurs peaux et de leur environnement.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL n'importe quel mauvais ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Charme, Combat*, Divination, Elémentaire (terre, eau), Soins (inv.), Nécromancie (inv.), Nombres*, Conjuration ; PC 1) immunité aux maladies 5) tentacules noires d'Evard 9) invoquer un pouding noir qui servira 3 tours si sous terre : RM contrôle à -4 Niv. : LN par race (aboleth 16) . DV par race (aboleth d6) ; Chamans non.

Le Dieu Noir (dieu intermédiaire/mineur -- la puissante varie)

Ce dieu, parfois appelé «le dieu â la fin de toute chose", celui qui restera seul quand toutes les choses et tous les mondes seront finis, empli du pouvoir des ténèbres éternelles. Ce dieu redoutable absorbe la force et la santé mentale du corps et de l'esprit, mais son acceptation de ses adorateurs dans la froide éternité ténébreuse a un attrait terrible pour certaines créatures dérangées. Peut-être le Dieu Noir est-il banni comme le Grand Ancien Élémentaire, peut-être s'est il simplement évanoui dans la nuit éternelle ; ou peut être est il hors de l'espace et du temps, attendant de renaître â la fin de toutes choses.

Comment louer son rôle : Le Dieu Noir n'est pas capable d'utiliser d'avatar, ou d'envoyer de présages dans la plupart des mondes ; ceci n'est possible que s'il a un culte actif Il ne l'utiliserait que pour consommer des énergies vitales et des âmes

Notes spéciales sur les temples : Comme ceux d u Grand Ancien Élémentaire, les temples perdus de cette divinité sont des lieux terribles, mais plus terribles : l'épuisement, la fatigue, des illusions affectant l'esprit, la catatonie, le dépression et la paralysie y attendent les visiteurs. Mais ils y trouveront aussi des secrets d'arcane, des trésors magiques uniques, et de superbes livres de légendes.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n'importe quel mauvais ; ZdC ténèbres éternelles, froid, décomposition, affaiblissement, paralysie ; SY robe noire et torche de fer.

L'avatar du Dieu Noir (mage 14. prêtre 14)

L'avatar du Dieu Noir apparaît sous forme ectoplasmique sans corps solide, noir et sans visage. Il porte un manteau spectral et glisse silencieusement. Il utilise des sorts de toutes les Écoles et Sphères, utilisant toujours des formes inversées si possible.

For 12	Dex 17	Con 15
Int 1 9	Sag21	Cha 1
VD v24	T M (180)	RM 70%
CA -7	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 5	Dg 3d 10 (toucher glacial)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé â la paralysie et aux attaques basées sur le froid. Son toucher paralyse (jet de sauvegarde à -4 pour annuler) et toute créature touchée plus d'une fois doit faire un jet de sauvegarde/mort magique â chaque nouveau coup pour ne pas périr instantanément. L'avatar utilise tous les sorts basés sur le froid au niveau 20, 1 /jour en plus de ses sorts normaux. 11 peut utiliser emprisonnement, symbole de folie et emprisonnement de 1'âme l/jour chaque.

Devoirs du clergé

Les prêtres du Dieu Noir sont éteints sur presque tous les mondes. Leur seul devoir est de localiser leur dieu et d'amener son pouvoir sur le monde. Ils atteignent le I 0ème niveau d'expérience, mais n'ont pas de sorts de niveau supérieur au deuxième â moins que le MD décide qu'ils ont réussi â contacter le dieu et tirer de son pouvoir.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 1 5 ; AL n'importe quel maléfique; AP contondantes ; RA aucune ; SI Générale, Astrale, Charme* , Divination, Élémentaire (toutes), Soins (inv.), Nombres, Soleil (inv.), Pensée, Temps, Vigilance* ; PC 1) utilise tous sorts de mage basés sur le froid comme des sorts cléricaux de même niveau 5) suggestion (avec illusion visuelle ad hoc si approprié) 9) mur de glace ; RM contrôle : LN 10 (et suivant race) ; DV suivant race (humains d6) ; Chamans non.

Dieux des illithids

Ilsensine (dieu supérieur)

1lsensine est une divinité mentale/spirituelle se manifestant comme un cerveau vert lumineux ; le dieu lui-même a un nombre infini de tentacules qui rayonnent sur tous les plans de sa base sur le plan de l'Opposition Concordante. Sa motivation est que la race illithid conquière tous les plans grâce â sa supériorité et sa domination mentale, au travers de la connaissance supérieure et de la magie qui sont une expression de volonté et de force mentale. Heureusement pour les autres êtres, 1lsensine est une entité suprêmement arrogante qui perd énormément de temps dans ses délires de domination et est souvent trop absorbée dans ces rêves pour agir.

Comment jouer son rôle : L'être enverra un avatar pour assister et observer les conclaves illithids quand ils concernent des agressions territoriales majeures dont la mise au point prendra des décennies. Rarement, il visite le Plan Primaire pour absorber les cerveaux de grands érudits et sages que des illithids ont capturés, et qui sont offert â 1lsensine en hommage. La divinité peut récompenser de tels illithids en leur conférant l'utilisation de 1 d4 sorts de mage de niveaux 1 -6 pour 1 -4 jours, au choix du MD. Les communications de la divinité sont par télépathie directe avec les serviteurs les plus appréciés. Bien entendu, la divinité demande toujours que les illithids dominent les autres races, et on l'a vu envoyer un avatar pour expliquer ceci â ceux qui l'ont déçue. généralement en mangeant la moitié d'entre eux pour encourager les autres.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (illithids) ; ZdC domination mentale, magie ; SY cerveau lumineux avec deux tentacules.

Avatar d'Ilsensine (mage 23)

Ilsensine est un immense cerveau spectral, vert lumineux avec deux tentacules qui flotte dans l'air. Il utilise des sorts de mage de toutes les Ecoles.

For n/a	Dex n/a	Con n/a
Int 22	Sag 23	Cha20
VD v 1 2	T G (240 dia)	RM 80%
CA -5	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 5	Dg spécial

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux sorts en dessous du niveau 4, et aux armes d'enchantement inférieur à +2. Il est immunisé aux sorts de contrôle mental (charme, domination, suggestion, etc.) et aux sorts de blessures, absorption d'énergie, paralysie, pétrification, et sorts affectant directement les caractéristiques physiques (maladresse, rayon d'affaiblissement, etc.) son attaque par tentacule annule les bonus d'armure non magiques â la CA, et tout coup qui porte absorbe 1 d6 points de Sagesse ou d'Intelligence (au choix d'Ilsensine). Une victime dont la Sag ou l'Int tombe â 0 devient un zombie juju contrôlé par l'avatar. L'avatar utilise charme de masses, et suggestion de masse 3/jour chaque et un souffle spirituel â volonté, et peut projeter une vaporisation prismatique I/jour.

Maanzecorian (dieu intermédiaire)

Comme Ilsensine. Maanzecorian considère les illithids comme les maîtres naturels de tous les plans et mondes, pour lesquels les autres races ne conviennent que comme nourriture ou esclaves. Toutefois, il considère que les illithids peuvent apprendre des choses intelligentes des cerveaux avant de les manger, et manger est un plaisir qui s'apprécie mieux après une longue anticipation. C'est un dieu philosophe, avec une vaste bibliothèque d'ouvrages d'arcanes dans son palais. Ce dieu est vaniteux et son palais est somptueusement meublé de jais, de jade, d'ivoire, de marbre et des peaux de nombreuses créatures. I1 est toujours déférent envers Ilsensine, bien qu'il ne fasse pas nécessairement part de tout ce qu'il sait au dieu supérieur.

Comment louer son rôle : Maanzecorian assiste â des conclaves de ses prêtres sous forme d'avatar. pour discuter, partager la connaissance, et méditer (de telles rencontres sont rares car le clergé est restreint). Il peut même servir de négociateur entre les illithids et d'autres races s'il trouve l'occasion propice. Il partage directement sa connaissance plutôt que de recourir à des présages.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (illithids) ; ZdC connaissance, philosophie ; SY couronne d'argent avec une gemme rouge incrustée.

Avatar de Maanzecorian (mage 14, prêtre 12)

L'avatar est un très grand illithid, avec une peau vert/pourpre et des défenses jaunies de chaque côté de ses tentacules. Sa couronne d'argent lévite au-dessus de sa tête. Il utilise des sorts des Sphères de ses prêtres. et de toutes les Ecoles de mage.

.

For 16	Dex 18	Con 16
Int 20	Sag 20	Cha 20
VD 12	T G (300)	RM 40%
CA0	DV 17	PV 136
#AT4	TAC05	Dg spécial

Attaques/défenses spéciales : L'avatar utilise les sorts suivants 3/ jour chaque : domination, hypnose, motif hypnotique, motif arc-en-ciel, mot de pouvoir, étourdissement ; et l/jour il peut créer une disjonction de Mordenkainen. appeler un ennemi subconscient sur un groupe de créatures â 20 m et créer un écran. Sa couronne lévitante porte une gemme étincelante (sans effets défavorables sur les illithids dans l'aire d'effet).

Devoirs du clergé

Ce clergé est petit et élitiste, poursuivant la connaissance, explorant de nouveaux territoires et exploitant la connaissance qu'ils y rencontrent, en négociant avec les autres races -- envers lesquelles ils doivent toujours se trouver en position de force et adopter un comportement condescendant.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 16 ; AL Lm ; AP toutes ; RA aucune; SI Générale, Astrale, Charme, Divination, Loi, Nombres, Soleil (inv.), Pensée, Temps ; PC aucun ; RM non ; LN 12 ; DV d4 . Chamans non.

Dieux des myconides

Psilofyr (dieu intermédiaire)

Psilofyr, le dieu myconide bienveillant, est une divinité méditatrice qui réside dans le Nirvana. C'est un dieu professeur, qui a appris aux premiers myconides les secrets de fabrication des potions par révélation directe. Il est souvent décrit comme un type d'arbre monde fongiforme, ses mycéliums traversant les plans jusqu'aux maisons des rois myconides. Les seuls intérêts de Psilofyr sont la protection de sa race et la poursuite de la perfection par la méditation.

Comment jouer son rôle : Psilofyr choisit environ un roi myconide sur 20 pour devenir un de ses prêtres, et guide toujours les myconides dans leur choix d'un nouveau roi par intuition. Plus rarement, il enverra un avatar communier avec un roi myconide si une communauté est fortement menacée par des ennemis, la maladie ou une chose semblable ; le roi se voit ensuite octroyer les capacités de lancement de sorts de l'avatar pour 1 d4 jours après 24 heures de méditation commune. Psilofyr n'a pas l'usage de présages car il partage constamment les pensées de ses rois.

Caractéristiques : AL In; ALF In (myconides); ZdC communauté, soins, philosophie; SY panier de mycéliums contenant un flacon de cristal.

Avatar de Psilofyr (mage 1 0, prêtre 8)

Psilofyr apparaît comme un myconide géant avec un grand complexe de mycéliums flottant derrière lui alors qu'il se déplace en lévitant juste au dessus du niveau du sol. Il est capable de changer de couleur pour s'accorder à son environnement, ou selon ses humeurs (il est normalement bleu gris), au choix. Il utilise des sorts de toutes les Sphères et Ecoles.

For 16	Dex 19	Con 16
Int 18	Sag 12	Cha 19
VD 16	T M (180)	RM 60%
CA 4	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg 1 5d4 (poings) + 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut émettre une attaque sous forme de jet de spores (1 ,5 m de large sur 18 de long) ou ciblée sur une créature à moins de40 m qui a l'effet du sort contamination, de nuage mortel ou de la poussière de toux et étouffement au choix, 2/jour par effet. Il peut, à volonté, irradier un effet en émettant des spores autour de lui. Ceci affecte tout le monde dans un rayon de3 m au départ, qui s'étend jusqu'à 24 m maximum après 8 rounds (3m/rd). Ces effets peuvent être sommeil faiblesse (force, inversé), ou pacification (comme un myconide normal) Il ne prend que des demi dégâts des armes contondantes et des attaques basées sur l'eau et le froid, et communique par télépathie avec une portée de 70 m.

Devoirs du clergé

Seuls certains rois myconides peuvent devenir prêtres, et leurs devoirs sont ceux de rois normaux.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 18. roi myconide ; AL ln ; AP toutes; RA aucune ; SI Générale, Astrale, Création, Divination. Elémentaire (terre, eau), Garde, Soins, Loi, Nécromancie*, Nombres, Protection, Pensée, Vigilance ; PC aucun ; RM repousse à 4 niv. ; LN 12 ; DV d45 ; Chamans non.

Dieux des tyrannoeils

Grande Mère (déesse supérieure)

L'énorme forme de la Grande Mère tyrannoeil flotte au travers des plans comme elle le désire, retournant vers un immonde plan souterrain des Abysses (dont elle seule connaît l'emplacement) quand elle se prépare à pondre les grands oeufs qui donneront les mères de ruches pour les mondes infestés par les tyrannoeils. Ses oeufs ont donné toutes les races de tyrannoeils, y compris quelques bêtes monstrueuses qui atteindraient la même taille que la Grande Mère elle-même. et auraient des pouvoirs magiques proches de ceux de ses avatars. On a même dit qu'elle s'était accouplée avec des Tanar'ri, des gehreleths et pire, les mangeant toujours ensuite, et que leur redoutable progéniture erre sur les plans inférieurs sous diverses formes grotesques. Glissant silencieusement dans l'espace, cette monstrueuse horreur est principalement absorbée dans ses contemplations philosophiques sur le Chaos et le Mal, et on dit qu'elle est le plus grand sage à ce propos. Mais son arrogance intellectuelle est intense et elle est jalouse et n'envisage pas même la possibilité de pouvoir se tromper sur quoi que ce soit. Elle ne se fatigue pas â acquérir des connaissances et de la magie comme les autres divinités majeures telles qu'Ilsensine, car elle sait tout ce qu'elle aura jamais besoin de savoir. Elle s'occupe de sa tâche. peupler les mondes avec plus de grands tyrannoeils. sans se préoccuper des considérations des mortels, ni même de celles des dieux.

Comment jouer son rôle : La Grande Mère n'envoie un avatar pour défendre ses créations que quand elles sont menacées en tant qu'espèce sur ce monde, ou qu'une majeure partie des leurs l'est. Elle interviendra plus promptement si les ennemis sont des drows ou des agents loyaux bons. Même alors, elle a ses lubies. laissant un monde être virtuellement dépeuplé de tyrannoeils, pour d'autres fois entrer dans une rage folle après que seulement quelques uns des siens aient été abattus. Elle néglige parfois ses enfants, et ne s'ennuie certainement pas avec des choses aussi triviales que des présages ou des signes. Certains sages prétendent que la Grande Mère est attirée par la magie puissante de voyage interplanaire, les sites de portails permanents et autres, et peut envoyer des avatars enquêter sur ceci.

Caractéristiques : AI cm ; ALF cm (tyrannoeils) ; ZdC magie, fertilité, tyrannie ; SY oeuf avec un oeil central.

Avatar de la Grande Mère (mage 1 8, prêtre 18)

L'avatar de la Grande Mère est un immense tyrannoeil boursouflé portant des débris sur tout son corps des petits rochers, pierres, gemmes incrustées, morceaux d'armures et armes brisées, coquillages, dents de dragon et autres formes de débris. Elle tire ses sorts de toutes les Écoles de mage, et des Sphères de ses prêtres (plus Soins et Soleil. inversées, et Conjuration).

For 15	Dex 10	Con 18
Int 21	Sag 20	Cha 20
VD v3	T E (840 dia)	RM 80%
CA -5/3/2	DV 20	PV 160
#AT 1	TAC0 5	Dg 4d6 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar avale d'un coup toute créature de taille moindre que grande sur un jet d'attaque de 19 ou 20; les dégâts d'acide â l'intérieur de l'avatar sont de 6d6 pv/rd (la CA interne est 2). Son grand corps (CA -5) prend 85°70 des coups, et les autres localisations 5% chaque (petits yeux CA 2, pseudopodes CA -3, 25 pv, oeil central CA 2. 60 pv.) L'avatar peut irradier sur 6 m un des effets suivants â volonté : terreur, gel (1 d8 dg/rd), désespoir (comme le symbole) et répulsion, un seul effet par round. Tous les jets de sauvegarde contre les effets de ses yeux se font â -4 (cumulatif avec d'autres éventuels malus). Elle ne prend que des demi dégâts des armes contondantes et est immunisée aux armes non magiques.

Fonctionnement du clergé

La Grande Mère n'a pas de prêtres réguliers officiant â des rituels, menant les fidèles, se voyant octroyer des sorts, et ainsi de suite. La Grande Mère a donné tellement de dons magiques â sa progéniture qu'elle n'a pas estimé nécessaire d'en rajouter pour ses prêtres. Rarement, des prêtresses temporaires sont créées, par une visite de l'avatar quand elle l'estime nécessaire. Si, comme cela arrive occasionnellement. des tyrannoeils se réunissent (ou sont forcés de se réunir) contre une autre race. Grande Mère octroiera temporairement certains pouvoirs aux vieilles tyrannoeils. Ce seront les mères des ruches s'il y en a.

Les femelles choisies gagnent les capacités de lancement de sorts d'un prêtre de niveau 9 pour une période choisie par l'avatar, mais n'excédant pas 7 jours (l'avatar peut toujours les revisiter une fois ce laps de temps écoulé, évidemment). Chacune est capable d'accéder â un maximum de4Sphères différentes de celles qui sont indiquées plus bas. et elles gagnent un +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de ces Sphères que d'autres prêtres leur lanceraient. Elles peuvent aussi contrôler les morts-vivants inintelligents (squelettes et zombies) comme un prêtre de niveau 9 durant ce temps.

Devoirs du clergé

Les prêtres tyrannoeils vénèrent la Grande Mère, et utilisent les pouvoirs conférés lors des luttes contre les tyrannoeils et d'autres races; les pouvoirs sont octroyés spécifiquement pour ceci et pour des buts similaires.

Obligations et pouvoirs : CR doit être une vieille femelle (ou une mère de ruche) ; AL CM ; AP toutes ; RA aucune ; SI Générale, Astrale, Combat, Divination, Nécromancie (inv.), Nombres, Protection, Pensée, Temps ; PC voir ci-dessus ; RM voir ci-dessus ; LN 9 . DV n/a; Chamans non.

Gzemnid (dieu mineur)

Gzemnid est le seul des enfants originels de la Grande Mère à être devenu une divinité lui-même. C'est une créature subtile et volontaire, utilisant son contrôle extensif des sorts d'obscurcissement et de distorsion de zone. D'autres tyrannoeils mortels content l'histoire de puissants ennemis ayant cherché â voler â Gzemnid ses trésors, et morts de fatigue après avoir essayé de cerner cette étrange créature. Il est quelques fois appelé le «géant de gaz>, en raison de sa maîtrise des sorts élémentaires de l'air.

Gzemnid est moins agressif que la plupart des siens. Comme sa mère, il a une cache d'objets magique et de connaissance quelque part sur le plan de l'Opposition Concordante. Contrairement â elle, il est prêt à parlementer et négocier pour l'augmenter. Bien entendu, Gzemnid préférerait simplement tuer les intrus et garder la magie pour lui, mais s'il est confronté à un groupe d'êtres puissants qui ne recourent pas immédiatement à la violence, la divinité peut négocier (tout en utilisant son bâtonnet magique pour gagner de petites choses durant la discussion.) Il envoie ses avatars sur le Plan Primaire pour obtenir des objets magiques et des arcanes de connaissances de manière relativement modérée.

Comment jouer son rôle : Gzemnid peut envoyer un présage de l'arrivée imminente de son avatar â un mage qui a quelque chose de puissant qu'il désire, généralement sous forme d'une masse semi gazeuse de tentacules flottant dans l'air et brandissant un "bâtonnet" et même parfois en parlant directement par cette manifestation. On pense qu'actuellement, Gzemnid s'intéresse le plus â l'acquisition d'objets pouvant augmenter son pouvoir magique en générant des illusions.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (tyrannoeils) ; ZdC gaz et brumes, obscurcissement, tromperie ; SY bâtonnet de bronze tenu par des tentacules.

Avatar de Gzemnid

L'avatar de Gzemnid apparaît comme un tyrannoeil trop grand bleu-ciel avec l'oeil central habituel et 10 petits yeux, mais il a aussi un cercle de sourcils-tentacules de 60 cm de long sur le sommet du crâne, qui sont assez utiles pour manipuler des objets magiques tels que bâtonnets et baguettes.

For 12	Dex 15	Con 15
Int 20	Sag 20	Cha 16
VD v6	T L (240 dia)	RM 25%
CA 4/-2/3	DV 14	PV112
#AT 1	TAC0 7	Dg 3d4 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar utilise tous les sorts élémentaires (air) 1 /jour chaque comme un lanceur de sorts de niveau 18. Il dispose des sorts suivants l/jour chaque : distorsion des distances, garde et défense, terrain hallucinatoire, porte de phase, écran, porte d'ombre, voile, vacuité. Il est immunisé â tous les sorts élémentaires (air) 11 porte un bâtonnet de séduction dans ses tentacules sur le crâne.

Dieux des svirfnebelins

Callarduran Maindouce (dieu intermédiaire)

Callarduran est le patron des svirfnebelins, en très bon termes avec les autres dieux gnomes, et secondaire â Garl Brilledor. Ses mains sont parfaitement douces car il polit constamment une pierre contrôlant les élémentaires de terre qu'il retient au centre du monde (dans les légendes

svirfnebelines), permettant â sa race de les invoquer. C'est une divinité bénigne mais secrète, ne se préoccupant que de son peuple et de sa défense contre les drows. Solitaire et pensif Callarduran s'associe rarement, même avec d'autres dieux gnomes.

Comment jouer son rôle : La divinité est très proche de son peuple Il envoie fréquemment des avatars pour les protéger, et pourrait laisser un dépôt de pierre polie, ou un anneau façonné dans la pierre, pour guider de pauvres svirfnebelins vers une cache de gemmes (son avatar peut créer une gemme étoilée, de 5.000 po, en touchant une pierre avec son anneau). La présence de l'avatar est souvent signalée aux svirfnebelins par son bourdonnement, qui s'entend au travers du roc.

Caractéristiques : AL n (nb) ; ALF n. nb (svirfnebelins) ; ZdC protection. terre, mine ; SY anneau d'or avec un motif en étoile.

Avatar de Callarduran (mage 12, prêtre 14)

L'avatar de Callarduran est un beau svirfnebelin â la peau brune portant une chaîne de mailles et un anneau d'or avec un motif étoilé. Il utilise des sorts des Écoles d'Altération, Élémentaire (terre) et Abjuration ainsi que des Sphères de ses prêtres.

For 16	Dex 18	Con 17
Int19	Sag 17	Cha 19
VD 1 2 f6	T M (1 38)	RM 35%
CA 3	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC05	Dg 1 d8+3 (hache)+ 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut invoquer une créature du plan élémentaire de la terre, 3/jour (comme les svirfnebelins ordinaires). il a 50% de chances d'être accompagné d'un gigantesque xorn (16 DV attaques aux dégâts doublés) qui lui obéit totalement. Sa maille +4 confère 80°70 de résistance â la magie contre les sorts lancés par des drows. Sa hache +3 tue d'un coup les drows sur un jet de 1 7+ (pas de jet de sauvegarde).

Devoirs du clergé

Les prêtres svirfnebelins sont vigilant pour les incursions drows et repoussent les elfes noirs des terres svirfnebelines. Ils enseignent aussi la magie. et 50°70 sont prêtres/illusionnistes.

Obligations et pouvoirs : CR Int 1 2, Sag 12 ; AL n, nb ; AP toutes (hache principalement) ; RA cotte de mailles ; SI Générale, Charme, Combat*, Protection, Vigilance ; PC 1) +2jet de sauvegarde/sorts drows 4) enlève 5%/niv. de résistance â la magie aux drows 7) 5%/niv. d'invoquer élémental de terre de 16 DV, 6tours ; RM repousse à - 4niv; LN 13 ; DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL n'importe quel non mauvais ; LN 5 ; DV d4

Dieux des géants

Introduction

Le panthéon des dieux géants est plus vaguement défini que les autres. Certaines races, notablement les gnolls. flinds, ogres et minotaures, comportent une minorité significative qui vénère les dieux géants, alors qu'une minorité de géants maléfiques se sont tournés vers l'adoration de divinités ayant émergé des rangs des seigneurs Tanar'ri. En dépit de cette diversité, il y a un noyau de panthéon consistant, et Annam est accepté par toutes les races géantes comme un dieu créateur.

Toutefois, le rôle d'Annam dans la création des géants (et des mondes) est interprété de manière fortement différente selon les races et les mondes. Dans certains mythes, Annam est le créateur des mondes, la vraie première puissance, et les autres dieux se contentent d'installer leurs races sur les mondes qu'il crée. Fréquemment, de tels

mythes parlent d'une préhistoire où les géants furent la seule et première race intelligente du multivers. Quelques versions font mention d'une décadence des géants (une chute hors de la grâce est parfois mentionnée par les bonnes races géantes). Dans d'autres mythes, Annam travaille avec les dieux humains et demi-humains pour créer les mondes, mais il garde ses créations solitaires et â l'écart. Dans les mythologies subtiles, Annam est le Créateur Par-La Pensée ; Annam est un dieu dormant dont les rêves forment la substance de la réalité et le principe permettant la création par les autres dieux. Cette vision est répandue chez les prêtres-chamans géants des tempêtes, forts enclins aux réflexions philosophiques profondes.

Dans tous les cas toutefois, Annam est un dieu qui n'est plus particulièrement actif sur le Plan Primaire. Il y a beaucoup de mythes au sujet de ce retrait, allant du tragique (désespoir suite au schisme entre ses deux fils) au comique (Annam est un dieu polymorphe et libidineux qui fuit le Plan Primaire pour échapper â la colère et au harcèlement de ses nombreuses femmes et concubines) Il y a, surtout chez les géants du feu et les firbolgs. un élément ludique certains dans leurs mythes et croyances.

Annam a tout un éventail de rejetons, dont les plus puissants sont une paire souvent représentée comme frère et soeur -- pas sur le plan biologique, car plusieurs femelles sont tenues pour leurs mères, mais en terme de comportement fraternel, de rivalité amicale et de bonne entente entre eux Le dieu mâle est le puissant Stronmaus, dieu des cieux et du soleil, un dieu rieur et joyeux très aimé des bons géants des nuages et des tempêtes. Stronmaus est presque toujours vu comme le premier né d'Annam ayant beaucoup de la puissance de son père, mais une nature plus bonne et une personnalité plus ensoleillée. Sa soeur, Hiatea, a un puissant historique mythologique Annam a toujours préféré les fils aux filles et s'il était capable de deviner qu'une de ses compagnes attendait un heureux événement, il utilisait la magie pour s'assurer que ce soit un mâle. Mais la géante qui porta Hiatea cacha sa grossesse à Annam, et fit élever son enfant par des firbolgs pour qu'Annam n'apprenne pas son existence, craignant sa colère.

Hiatea est donc née et a été élevée dans une société de géants, mais dut faire ses preuves dans une série d'exploits. dont le point culminant fut une bataille épique avec un grand monstre qu'elle vainct et dont elle tire des trophées qu'elle ramène â son père, qui accepte sa valeur (probablement déjà surpris d'apprendre son existence quand elle se ramène avec la(les) tête(s) du monstre..). Parfois, ce monstre est une hydre de Lerne à 50 têtes, parfois c'est une immense tarasque de force et de taille particulièrement impressionnantes, mais c'est toujours un adversaire vraiment terrifiant. Apprenant qu'il avait une soeur Stronmaus est débordé de joie et fête son existence par de puissantes tempêtes qui inondent le monde, éradiquant par la même occasion des sources puissantes de mal.

Toutefois, Annam a aussi un groupe de trois "fils de deuxième génération" (en termes d'antiquité géante). Deux d'entre eux sont Surtur et Thrym, repris dans le Mythes et Légendes, et ils deviennent les leaders maléfiques des géants du feu et du froid. Le troisième fils est Skoraeus Os-de-Pierre, dieu des géants de pierre, dont la réponse â l'orientation maléfique de ses frères est de se cacher sous le monde et de protéger son propre peuple, ignorant le mal extérieur et repoussant toute tentative d'envahir son territoire. Skoraeus est donc un "dieu retiré", bien que ses raisons soient plus introverties et personnelles que celles qui poussèrent Annam à se retirer des mondes

La troisième paire de rejetons est connue par les autres géants comme « Les avortons » --Grolantor, le dieu au tempérament mauvais des géants des collines, et Karontor le dieu mal formé des fomorians et des verbeegs. Grolantor est toujours dépossédé par ses frères en raison de sa stupidité et de sa relative faiblesse, et l'origine des géants des collines est souvent décrite comme une récolte et un croisement par Grolantor des avortons de nombreuses nichées géantes. Grolantor lui même pollue ce fatras racial dégénéré dans certains mythes en produisant une progéniture avec des monstres liés à la terre (comprenant des serpents et des sorcières apparentées â des méduses) ainsi que Cegilune, la déesse sorcière (voir les dieux du peuple ténébreux) Son accouplement avec un monstrueux serpent qui avait une tète â chaque extrémité de son corps est souvent considérée comme source de la race des ettins. Par ce comportement, Grolantor est une version dégénérée de son père, qui s'accouple avec de nombreuses femelles

géantes dans la préhistoire pour produire ses divers fils et filles

Grolantor est habituellement représenté (per les autres races géantes) comme idiot d'abord et maléfique ensuite, bien qu'il possède un peu de ruse. Karontor, toutefois, est considéré comme maléfique d'abord. et tout le reste ensuite. Dans les mythes fomorian/verbeeg il a une forme constante, mais d'autres géants non maléfiques ont des mythes dans lesquels c'est un dieu juste et rayonnant qui devient jaloux de Stronmaus, et cette amère envie modifie son apparence vers la forme corrompue qu'il a actuellement. Cette modification est souvent associée â une descente vers un monde souterrain où Karontor apprend de sombres secrets magiques dune ancienne race de sorcières souterraines 11 utilise sa magie pour pervertir et corrompre certains des plus justes des géants lors de son retour en surface et ils deviennent les ancêtres des fomorians (et des verbeergs à un moindre niveau bien que sa magie ne pervertisse que leur nature).

Un dieu isolé est le maléfique, malicieux Memnor qui a accompli le plus de chemin pour pervertir les bons géants car il est le patron des géants des nuages maléfiques Son histoire mythique et sa place dans le panthéon sont brumeux. Dans certains mythes. il est réellement le frère d'Annam, qui l'affaiblit lors d'une bataille épique, et bannit Memnor dans la Géhenne (et souvent, Annam se retire du Plan Primaire pour soigner les blessures entraînées par cette terrible confrontation). Dans d'autres, il naît de la tête ou des tripes d'un immense monstre dévoreur de mondes â peine intelligent qui est détruit par Annam (parfois par Stronmaus). Il est certainement considéré comme un dieu ancien. et peut être le plus dangereux par son mal. L'autre solitaire est Iallanis, la déesse de la romance, de l'amour et de la beauté, qui reste souvent dans 1'ombre de Hiatea. Il est certain que sa naissance dans le mythe suit l'acceptation par Annam de sa fille aînée et sa volonté d'accepter dorénavant une progéniture femelle. Iallanis a pris un peu du rôle d'Annam en tant que divinité de la fertilité. et sont culte est généralement petit mais en expansion dans de nombreux mondes.

Les dieux intrus

D'autres dieux associés au panthéon gigantesque ont des origines incertaines ou inapparentées. Vaprak, le dieu ogre, a aussi quelques fidèles parmi les géants des collines, tout comme certains ogres vénèrent aussi Grolantor, et il semble que de quelque obscure manière Vaprak puisse être un rejeton d'un dieu géant, probablement Annam une fois de plus. Certains contes parlent d'une hideuse et immense ogresse qui utilisa la magie pour cacher son apparence et attirer Annam, lequel s'accoupla avec elle pour engendrer Vaprak. Ceci est une occurrence typique des mythes géants,

entremêlant les thèmes de la naissance des dieux avec l'existence concurrente de races de proto-géants et proto-ogres (et proto-sorcières, etc.). À ce sujet, les lecteurs qui connaissent les panthéons grecs et nordiques trouveront cette trame familière.

Ce qui distingue le panthéon secondaire, toutefois, est l'existence d'un nombre de grand Tanar'ri qui s'y sont incorporés, avec différents degrés d'implication. À une extrémité du spectre se trouve le dieu Kostchtchië qui a des fidèles propres parmi les géants du froid qui ne suivent pas Thrym (bien qu'ils le vénéreront toujours et chercheront â s'attirer ses faveurs). Dans une certaine limite, Kostchtchië a fait du chemin parce que Thrym est un dieu distant, concerné par dessus tout par ce qui se passe chez les divinités nordiques, qui n'a pas fait ce qu'il fallait pour empêcher la divinité Tanar'ri de devenir puissante parmi ses fidèles.

Une seconde puissance d'importance est Baphomet le dieu minotaure. Les minotaures sont souvent associés aux géants dans la légende. Bien que les histoires actant de cette association soient variées. Parfois, dans la préhistoire les deux races sont ennemies et se respectent mutuellement; il y a parfois un croisement limité entre les deux qui produit des héros ou des monstres (ou les deux) ; parfois les minotaures conspirent avec des géants maléfiques ; parfois les deux races sont considérées comme les deux premières des races anciennes et coopèrent donc de fait. Quoi qu'il en soit, Baphomet a quelques fidèles parmi les géants maléfiques. et il y a clairement une affinité entre cette sombre divinité et les limites des religions géantes.

Yeenoghu, le seigneur Tanar'ri des gnolls et goules est un réel mystère. Certains groupes de gnolls vénèrent l'un ou l'autre des différents dieux géants, admirant leur puissance et leur force. D'un autre côté, il n'y a pas de cas de géants maléfiques adorant Yeenoghu, et la raison pour laquelle les gnolls se tournent vers une divinité n'étant pas de leur race ou n'ayant aucune affinité, avec un groupe de morts vivants totalement étrangers â ceci qui vient compliquer l'histoire est totalement inconnue. Il y a de bonnes raisons pour que le culte de Gorellik, le vieux dieu gnoll, soit en déclin, mais elles n'expliquent pas complètement que cette race choisisse Yeenoghu comme alternative.

Prêtres, chamans et hommes-médecines géants

Les géants du feu et du froid sont repris dans le Bestiaire Monstrueux comme ayant des hommes médecine Ils existent, mais sont extrêmement rares. Pourquoi ces races, inapparentées aux gobelinoïdes qui ont beaucoup plus souvent des hommes médecines. peuvent-elles lancer des sorts ? Nul ne le sait. Il n'y a pas de mythes expliquant comment Thrym et Surtur furent capables de donner des capacités magiques à leurs races, par exemple.

Au sujet des règles, les limites de niveaux données ici pour certains prêtres géants excèdent celles du Bestiaire Monstrueux. Les limites reprises dans le présent ouvrage supplantent toute publication antérieure. Cette modification de règles ne devrait pas être difficile pour le MD ; les Pj ont peu de chances de rencontrer des prêtres géants des tempêtes et des nuages quotidiennement, et les individus ayant un niveau de lancement de sorts plus élevé que le Bestiaire Monstrueux peuvent simplement venir d'autres groupes, pays (ou mondes !) que ceux que les Pj connaissent.

Le clergé des nuages et des tempêtes de Stronmaus requiert ici une note particulière. Les géants des nuages ont un clergé organisé et hiérarchique ; ceci est un clergé «traditionnel". Les géants des tempêtes sont fortement différents. Nous espérons ne pas rendre les choses confuses ici en les nommant «chamans-prêtres". En termes de règles, c'est un clergé qui a des limitations et des obligations ainsi que des pouvoirs conférés (comme les prêtres).Toutefois, en termes d'interprétation, ces géants des tempêtes sont plus proches des chamans ; ils sont solitaires, n'ont pas de hiérarchie ou d'Église organisée, et se considèrent comme égaux, quels que soient leur niveau de lancement de sorts. Ils se considèrent aussi comme nés avec un don qui doit être affiné par des voyages intérieurs, de sévères privations et des souffrances sous forme d'initiation. Il y a aussi un élément de jeux d'enfants parmi ces chamans-prêtres. spécialement en ce qui concerne leurs compagnons animaux et leur manière de conter l'histoire mythique, qui s'accorde paradoxalement â leurs théories philosophiques profondes et subtiles. Ainsi, le terme unique «chamans-prêtres" est le plus approprié pour ces individus exceptionnels. Dans le cas d'un rare prêtre de Stronmaus "de la mauvaise race", ils suivront les règles standards basées sur le clergé des nuages. Seuls des géants des tempêtes peuvent devenir chamans-prêtres.

Annam (dieu supérieur)

Annam est le Premier, le Grand Créateur, le fertile géniteur des mondes. Il est père des autres dieux, crée des mondes et fournit des outils pour créer â partir de ce substrat ; il serait peut-être même le créateur des éléments eux-mêmes. La grandeur d'Annam se déploie loin par delà le temps, les plans et les mondes. Ses simples pensées momentanées ont donné naissance â des mondes, et il est considéré sans pairs.

Annam est doté d'une nature conflictuelle qui sera sa perte. D'un côté c'est un dieu omniscient de l'apprentissage, de la philosophie et des méditations profondes ; Annam est omniscient, mais il choisit de ne pas savoir certaines choses, dans sa grande sagesse. Mais â cette nature fortement cérébrale, il faut opposer la nature instinctive et presque lubrique d'Annam. Ce n'est pas un dieu qui éprouve pour la contemplation une éternelle attraction. Annam est fertile et vigoureux, et fait un nombre d'erreurs considérables quand il est conduit par son instinct. Ainsi, il est fier et content de son fils Stronmaus, mais ses autres fils ne bénéficient pas exactement de sa bénédiction. Leurs schismes et chamailleries continuelles fatiguent Annam, et lui apportent la dépression et la solitude, puisqu'il n'a pas d'ami qui soit son égal. Hiatea lui fit réaliser que sa préférence unique pour une descendance mâle était une erreur, mais trop tard. Peut être que le mal qui s'étend au sein de sa création est dû â son trop grand nombre d'enfants, parmi lesquels l'envie et la jalousie semèrent les germes du mal et de la discorde, ainsi qu'une corruption de leurs natures et leurs corps.

Annam s'est fortement retiré des événements sur le Plan Primaire, fatigué d'avoir â veiller sur tant de mondes et de conflits. Le dieu cherche le réconfort sur un demi plan de l'Opposition Concordante, qu'aucun autre être, pas même Stronmaus, ne peut localiser, et dans lequel il est impossible de pénétrer sans l'approbation d'Annam (qu'il accorde rarement). Là siège Annam dans une maison sans fin avec une grande tour de cristal dans laquelle des modèles de toutes les étoiles et planètes tournent dans un mouvement parfait, silencieux, simulant le mouvement du multivers. Aucun autre être vivant n'a de domicile là. Le plus grand regret d'Annam est sans doute de n'avoir pas de femme après tant d'épouses et de compagnes.

Comment jouer son rôle : Annam enverra très rarement un avatar vers le Plan Primaire. S'il le fait, c'est parce qu'un événement marquant une époque va se produire, et menace un monde, ou au moins un continent. Dans différents mondes, les avatars d'Annam ont observé la pluie de feu incolore, les tempêtes de la non-mort, le déclin du Nétheril, et les zéphyrs du non-devenir. Si Annam y avait un rôle, il n'en parle pas, et des sages passeront leur vie à documenter juste un peu de ce qui s'est passé quand ces avatars auront foulé le sol de leur monde. Et. bien sur, Annam n'octroie pas de présages, sauf peut-être, une fois sur toute une vie, â ses prêtres-rois. Un tel prêtre, en atteignant le 10 ème niveau, peut une fois dans sa vie invoquer une vision précognitive d'Annam après une période de méditation rituelle qui ne durera pas moins d'un mois. Dans ces visions, le large cours de l'histoire future de la race du prêtre (ou de sa communauté, son clan, etc.) lui est révélé.

Caractéristiques : AL n ; ALF n, nb, In ; ZdC magie, connaissance, fertilité. philosophie . SY deux mains, poignets joints, avec les doigts vers le bas.

Avatar d'Annam (guerrier 20, mage 18, prêtre 20)

L'avatar d'Annam est un géant d'une taille réellement surprenante -- cheveux blancs, portant une robe bleu nuit. Il utilise des sorts de toutes les Sphères et Écoles.

For25	Dex 18	Con 24
Int 22	Sag 23	Cha23
VD21 v36n 18	TG(1800)	RM 70%
CA 6	DV25	PV200
#AT2	TAC02	Dg 7d8 (poings) + 14

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé à l'absorption d'énergie, à l'absorption de force â la magie contrôlant l'esprit, pétrification, paralysie, mort magique, et armes d'un enchantement moindre â +3. Il a une faiblesse spéciale, toutefois : un coup effectif porté au sommet de la couronne du crâne (un coup ajusté à -8 au
toucher) sonnera l'avatar pour un round, plus 1/2 round pour chaque point de dégâts en bonus de celui qui frappe pour sa Force exceptionnelle, en arrondissant vers le bas (donc, un tel coup porté par un adversaire ayant une force de 18/99 sonnerait l'avatar pour trois rounds; 1 +5/2 en arrondissant vers le bas).

D'un simple signe de la main, l'avatar peut créer les effets suivants 2/jour chaque â une portée de 60 m : main broyante de Bigby, séisme, télékinésie (500 kg) et mur de force d'une taille double à la normale. Les effets sont au niveau 20 de lancement de sorts. L'avatar s'abstient généralement d'utiliser des objets magiques, ne portant qu'un humble bâton de puissance chargé avec 1 d4 souhaits (en plus de son plein potentiel de charges normal). L'avatar a un TAC0 de base de 2, mais touchera toute CA sur un jet de 8+.

Devoirs du clergé

Les prêtres d'Annam sont extrêmement rares et beaucoup de mondes de jeu peuvent n'en compter aucun. Ils peuvent être géants des nuages, des tempêtes ou de pierre, et doivent être réellement exceptionnels, avec dans leurs veines le sang de géants anciens (décision du MD). Ce sont des leaders et rois, possédés et conduits par la grandeur, et à l'accomplissement de prouesses magiques par l'obtention d'objets magiques puissants.

Obligations et devoirs :CR Sag 17, Cha 16; AL n, nb, ln ; AP toutes; RA toutes ; SI Générale, Astrale, Charme, Combat, Création, Divination, Élémentaire (toutes). Garde, Soins, Nécromancie*, Végétale, Protection, Conjuration, Soleil, Pensée, Temps, Climat* ; PC 1) peau de pierre 3) Cha augmenté â 185) peut utiliser des sorts de mage de deux Écoles non opposées, sauf Nécromancie et 1Ilusion/Fantasme, comme des sorts de clerc de même niveau 1 0) séisme . RM repousse â 4 niv. ; LN suivant race ; DV d 10 ; Chamans non.

Stronmaus (dieu supérieur)

Stronmaus est le puissant dieu géant du soleil, des cieux et du climat. Vu le déclin du rôle d. Annam, Stronmaus devient de plus en plus le dieu géant qui veille aux affaires des dieux géants et qui peut leur réclamer des comptes pour leurs méfaits, dissensions et ainsi de suite.

Stronmaus vit dans un spectaculaire palais de nuages dans les Terres des Bêtes, fait d'or, de platine, de gemmes et de marbre. où il dispose d'un bassin magique d'opale qui semble faire 30 m de long â celui qui le voit, mais qui est de taille infinie quand on y nage. Les eaux de ce bassin peuvent guérir toute créature à laquelle Stronmaus permet d'y nager, en plus de ses effets de restitution et de régénération. Stronmaus aime à y nager, en compagnie de Trishina la déesse dauphin, avec sa soeur Hiatea, et Surminare la reine selkie. Dans les cieux surplombant sa demeure, il chevauche les courants d'air avec AErdrië Faenya des elfes et Syranita la déesse aarakocra. Stronmaus prend plaisir â fréquenter des divinités du bien des cieux et des mers, et il compte de nombreux amis parmi elles.

Stronmaus est un dieu dans lequel la puissance même de la vie coule â flots. Comme ses avatars, Stronmaus ne peut s'empêcher d'être toujours souriant, et il est difficile pour lui de ne pas exprimer sa formidable énergie sous une forme dramatique. Il aime â créer de puissantes tempêtes dans les Terres des Bêtes. se révélant dans les éclairs et la pluie battante. poussant des cris au son du tonnerre qu'il provoque avec son marteau magique. Ce peut être un spectacle terrifiant pour ceux qui n'y sont pas préparés, car le dieu est très puissant et sa joie dans les éléments peut lui faire oublier sa puissance.

Comment jouer son rôle : Stronmaus est actif pour l'envoi d'avatars sur le Plan Primaire car il se préoccupe généralement des affaires des géants. Les avatars peuvent être déguisés en géants des tempêtes ordinaires, pour méditer avec des chamans-prêtres des géants des tempêtes très puissants qui reconnaîtront toujours l'avatar comme ce qu'il est réellement. Il enverra aussi des avatars pour restreindre les efforts de Memnor, pour lequel il a beaucoup d'antipathie. Stronmaus aime aussi â envoyer un avatar marcher dans un terrain montagneux isolé, y visitant parfois des géants des nuages et des tempêtes, mais surtout pour le plaisir de marcher â l'air pur et d'y apprécier les éléments. Stronmaus pourrait envoyer un avatar pour aider les dieux bons non-humains des mers et des cieux qui sont de ses amis (1' Asathalfinare ; voir dieux des mers et des cieux) si leurs peuples courent un danger sérieux. Enfin, Stronmaus a quelques traits de son père et est fort capable de dépêcher un avatar pour courtiser et séduire certaines géantes très mignonnes qui auraient attiré sa (très versatile) attention.

Les présages du dieu prennent la forme d'éclairs et de tempêtes, de nuages â la forme étrange qui obscurcissent partiellement le soleil, et de mises en gardes directes contre un mal imminent.

Caractéristiques : AL nb (cb) ; ALF nb. cb (géants des nuages et des tempêtes) ; ZdC soleil, ciel, climat, joie ; SY éclair fourchu descendant d'un nuage liseré d'argent obscurcissant partiellement le soleil.

Avatar de Stronmaus (paladin 20, prêtre 1 6)

L'avatar de Stronmaus est un très grand géant musclé aux yeux bleus et aux cheveux roux flottant dans l'air. L'avatar porte une simple robe de soie blanche bordée d'or et sourit toujours. Il utilise des sorts de prêtre de toutes les Sphères.

For 25	Dex21	Con 24
Int 19	Sag 22	Cha24
VD 18 v 48 n 18	T G (1 350)	RM 60%
CA -5	DV 24	PV 192
#AT2	TAC0 2	Dg 6d8+5 (marteau) + 14

Attaques/défenses spéciales : L'avatar contrôle le climat dans un rayon de 1 5 km et peut appeler la foudre 1 /tour. Il est immunisé aux armes dont l'enchantement est moindre â +3. toute magie affectant l'esprit, les attaques assourdissantes et provoquant la cécité, la mort magique et les absorption d'énergie, ainsi que toutes les attaques électriques. Trois fois par jour pour chaque, l'avatar peut lancer un éclair de 20 DV de 3 m de large et 50 m de long et une chaîne d'éclairs de 20 DV. Aucune créature non maléfique volatile ou aquatique n'attaquera l'avatar. même sous contrôle magique, et toute tentative de forcer magiquement une telle créature â ce faire brisera automatiquement l'effet du sort (charme. domination, etc.).

L'avatar porte un marteau d'éclairs avec tous les pouvoirs spéciaux (enchantement +5 et tue tout géant maléfique d'un seul coup qui porte, pas de jet de sauvegarde). L'avatar a un TAC0 de base de 2, mais touche toute CA sur un jet de 8+.

Devoirs du clergé

Le clergé des géants des nuages est fier et organisé qui cherche à débarrasser les cieux des créatures maléfiques. Chaque prêtre se doit d'avoir au moins un talent artistique ou musical. Les prêtres doivent être riches, bien habillés et façonner/posséder de beaux bijoux. La qualité des habits et bijoux est un signe de hiérarchie, et donc les juniors ne devraient pas s'habiller trop bien.

Les géants des tempêtes doivent entreprendre une initiation personnelle ardue pour devenir chamans-prêtres ; ceci peut comprendre le jeûne poussé â la privation extrême, le voyage vers un endroit sacré pour y effectuer une méditation poussée, et ainsi de suite. De tels chamans-prêtres sont solitaires et ont une forte affinité pour les créatures des cieux et des mers (comme approprié). Ce sont des visionnaires, mystiques et méditateurs qui se traitent comme égaux entre eux

Obligations et devoirs (géants des nuages) : CR Sag 1 5 ; AL nb, cb; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale. Animale, Charme*. Combat*, Création, Divination, Élémentaire (toutes), Garde, Soins, Nécromancie*, Conjuration. Soleil. Climat ; PC 1) vol. double durée 5) mur de vent9) création majeure ; RM repousse â -2niv. ; LN 1 2 ; DV d6 ; Chamans non.

Obligations et devoirs (géants des tempêtes) : CR Sag 1 7 ,AL cb, nb ; AP toutes ; RA toutes ; SI comme ci-dessus, plus Protection*, Pensée*, Temps* ; PC 1) charmer les volatiles ou créatures de la mer (jusque 30 DV) 5) après 1 h de méditation, invoquer un élémental de l'air ou de l'eau de 12 DV pour6 tours dans les 24h â venir (élémental de l'eau pour les géants résidants en mer uniquement) 9) vision 1 / semaine (la divinité ne prend jamais offense, relancez un dé donnant ce résultat) . RM repousse â -2 niv ; LN 16 ; DV d6+ 1 ; Chamans doivent être chaman-prêtre.

Hiatea (déesse supérieure)

Hiatea est une déesse a l'aspect double. comme son histoire mythique le précise. Cachée par sa mère par peur de son père Annam, elle fut élevée par des firbolgs, qui ignoraient son divin héritage. Elle a donc une forte affinité avec la communauté, l'agriculture et l'élevage des jeunes, spécialement pour ses prêtres firbolgs. Toutefois, en apprenant (d'un messager dépêché depuis le lit de mort de sa mère) l'identité de son père, elle fit le voeu de se présenter face â lui comme digne de sa reconnaissance Elle entreprit une série ardue de défis et de quêtes, spécialement dans les bois où elle aiguisa ses talents de chasse. Elle a donc un aspect plus sauvage (et d'alignement neutre) en tant que déesse de la nature, des endroits sauvages et de la chasse. La jonction des deux est un puissant intérêt dans l'équilibre de l'agriculture et des communautés installées avec la nature, les choses sauvages et les chasseurs cueilleurs. Les firbolgs ont souvent cet intérêt comme base de leur écologie comme ses plus importants serviteurs et adorateurs.

Hiatea a un petit mais très loyal nombre de fidèles parmi les petits voadkyns et elle est heureuse de compter ce petit peuple parmi ses fidèles. Elle a un réel faible pour cette race et, dès lors, a développé quelques amitiés parmi les divinités elfes, notamment Solonor Thelandira, avec lequel elle fait des concours de tir â l'arc dans sa maison sur les Champs-Élysées.

Hiatea est une puissante, confiante et fière déesse qui est une chasseresse exceptionnelle, et ses séjours sur les Terres des Bêtes impressionnent tous ceux qui y résident Son symbole provient de la grande bataille lors de laquelle elle tua la grande hydre qu'elle présenta à son père comme signe de sa valeur.

Comment jouer son rôle : Hiatea n'envoie pas souvent d'avatars sur le Plan Primaire, mais elle le fera certainement pour protéger de petites communautés de firbolgs ou voadkyns attaquées par des ennemis maléfiques (spécialement si ce sont des géants maléfiques ou des créatures maléfiques apparentées â des géants). Elle peut aussi envoyer un avatar chasser un monstre de taille exceptionnelle ou très rusé ou présentant pour elle un défi inhabituel (dur â trouver, à atteindre, etc.). Elle communique fréquemment, toutefois. avec ses prêtres et chamans sous forme de présages très distinctifs. La pyromancie est répandue parmi eux, et le signe d'une sphère enflammée sur des braises mourantes indique un événement important et imminent. Ses '<prêtres communautaires" (voir plus bas) peuvent recevoir des messages par les rêves des enfants. Un messager spécial de Hiatea est unique et mérite d'être mentionné : â un prêtre pratiquant la pyromancie, elle peut envoyer une unique mite faune or (envergure de 60 cm) qui tournera autour de la flamme et le prêtre peut déchiffrer un message de Hiatea â partir du trajet de l'insecte. Si le prêtre est au moins de niveau 5, il peut attraper et avaler la mite vivante, ce qui le rendra invisible dans les bois pour 1 d4+2 jours.

Caractéristiques : AL n (nb) ; ALF n, nb (firbolgs, voadkyns) ; ZdC nature, agriculture, chasse, femelles, enfants ; SY javelot enflammé.

Avatar de Hiatea (rôdeur 16, druide 10, barde 12)

L'avatar de Hiatea prend la forme d'une géante bronzée, agile, aux longues jambes qui porte une armure de cuir et porte toujours un javelot, un arc et un carquois. Ses cheveux blonds-roux sont liés derrière sa tête et elle a de grands yeux brun noisette. Ses sorts proviennent des Sphères de druide (et du Soleil) et de toutes les Ecoles de mage.

For 23	Dex 20	Con 23
Int 20	Sag19	Cha21
VD 18	T G/T (3/9)	RM 35%
CA -4	DV20	PV 160
#AT2	TAC04	Dg 3d8+3 (javelot) + 12 2d8+6 (flèche)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Hiatea ne peut être affecté par les armes n'ayant pas au moins un enchantement de +2 et est immunisée aux sorts qui restreignent le mouvement de quelque manière que ce soit. Elle lance enchevêtrement et croissance des plantes â volonté et utilise porte végétale â volonté. Son javelot +3 devient une arme langue de feu à volonté. Son arc long +5a une portée triple â la normale et son carquois est rempli de flèches +3. Elle porte une série de filets magiques qu'elle peut lancer jusqu'à 40 m ; la victime recevant le filet doit faire un jet de sauvegarde â -4 contre sorts ou être affecté par la magie du filet (typiquement. ce sont des filets de débilité mentale, faiblesse [force inversée] et pétrification).

Devoirs du clergé

Les prêtres de Hiatea se spécialisent typiquement dans un ou deux rôles, bien que ce ne soit pas absolu. Ce peuvent être des '<prêtres communautaires" qui se tournent vers l'agriculture et l'élevage, la protection et l'éducation des enfants, ou ce peuvent être des «prêtres protecteurs" qui espionnent aux frontières de leurs communautés, patrouillent les bois et forêts en gardant un oeil ouvert sur les autres races (pour les voadkyns, ceci signifie aussi se faire violence pour maintenir de bonnes relations avec les elfes des bois). Tous les clergés préservent une égalité absolue des sexes, bien que les femelles puissent être plus nombreuses chez les firbolgs.

Obligations et devoirs : CR Dex 1 5 ou Int 1 5 ; AL n, nb, cb . AP toutes (javelot et arc long seront les deux premières compétences en armes); RA cuir. SI Générale, Animale, Combat*, Création, Divination*, Elémentaire (toutes). Garde, Soins, Nécromancie*, Végétale, Protection,

Conjuration, Soleil, Voyageurs*, Vigilance*, Climat ; PC 1) passage sans traces 3) parler aux animaux 3/jour ; 5) identification des animaux/ plantes naturels comme druide 9) transforme javelot en arme langue de feu l/jour, durée 1 tour, +2 au toucher avec l'arme ; RM repousse à 4 niv. ; LN 12 (firbolgs) 9 (voadkyns) ; DV dé ; Chamans oui (voadkyn seulement)

Chamans : CR Int 12 ; AL n'importe quel non mauvais ; LN 5 ; DV d4; Autres javelot première arme, armure doit être cuir.

Grolantor (dieu intermédiaire)

Grolantor est la divinité maléfique des géants des collines, mais a aussi un culte déguenillé parmi les ogres et ettins. Grolantor est fort. Bien qu'il puisse être rusé et dangereux en embuscade, il est terriblement stupide. Grolantor refuse d'accepter des géants plus forts comme supérieurs et cet orgueil borné le force â des confrontations inutiles. En plus d'une occasion, il a dû fuir, son derrière transformé en pelote d'épingles par les flèches d'une Hiatea fâchée. Il a aussi des ennemis parmi les dieux gobelinoïdes. et par dessus tout parmi les nains que Grolantor hait arbitrairement. La divinité en elle-même est un spécimen misérable, divisant son temps entre les Abysses et le Tartare, complotant et s'énervant pour des affront qui sont plus imaginés que réels.

Comment jouer son rôle : Grolantor envoie souvent des avatars pour mener des groupes de chasse et de guerre de géants des collines (et plus rarement d'ogres), mais seulement pour de courts laps de temps. Dans toute confrontation avec un ennemi fort, les avatars sont lâches â moins qu'on ne se moque d'eux ou ne les provoque. Auxquels cas ils se battent â mort. Grolantor n'accorde aucune forme de présages â ses prêtres.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (géants des collines, ettins, ogres) ; ZdC chasse, combat ; SY massue de bois.

Avatar de Grolantor (guerrier 1 4, prêtre 9)

L'avatar est un immense géant des collines (ou ettin) vêtu de fourrures. Il utilise des sorts des listes de ses prêtres.

For 21	Dex17	Con 18
Int 12	Sag8	Cha 19
VD 15	T E (540)	RM 20%
CA0	DV 18	PV 144
#AT2	TAC0 4	Dg 2d 1 2+ 1 (massue) +9

Attaques/défenses spéciales : L'avatar a un +3 à tous les jets de surprise. Il peut projeter des rocs â 120 m et jusqu’à 30 m il ajoute son bonus de Force aux dégâts normaux (2d8). Il attrape les rocs et autres grands projectiles qu'on lui lance 70°%0 du temps. Sa massue + 1 inflige de doubles dégâts sur les nains (4d 10+2+9).

Devoirs du clergé

Les prêtres de Grolantor doivent s'efforcer d'éliminer les races faibles -- tous les gobelinoïdes qu'ils rencontrent avant tout. Ils ne traitent jamais d'autres géants comme supérieurs et organisent régulièrement des groupes de chasse et de guerre.

Obligations et devoirs : CR Std ; AL cm ; AP toutes (massue principalement) . RA toutes ; SI Générale, Animale*, Combat, Élémentaire (terre), Soins (inv.), Nécromancie* (inv.), Conjuration, Soleil* (inv.), Guerre* ; PC aucun ; RM non ; LN 11 (géants des collines) 8 (ogres) 7 (ettins) ; DV d8 (géants des collines) dé (ogres) ; Chamans oui

Chamans : CR Std ; AL cm ; LN 7 (géants des collines) 4 (ogres) 3 (ettins) ; Autres massue première arme.

Iallanis (déesse mineure)

Iallanis est la déesse de l'amour, du pardon. de la pitié et de la beauté qui ne repousse aucun géant bon ou ayant repoussé sa nature mauvaise. Elle ne méprise aucune part de la création de son père et cherche toujours â réunir les géants en harmonie. Il paraît qu'elle est très amie de Fionnghuala la déesse dame des cygnes. bien que les raisons en soient inconnues. Elle a des adorateurs parmi les géants des nuages et des tempêtes, de petits groupes de firbolgs et une série de voadkyns, mais elle est acceptée parmi les géants des pierres pour son beau visage et son agréable caractère.

Comment jouer son rôle : Iallanis enverra un avatar lors d'occasions de joie et de liesse chez les géants : le mariage d'un roi, la consécration d'un magnifique bâtiment, les touches finales apportées à une grande oeuvre d'art. Elle octroie des présages â ses prêtres sous forme de parfums de fleurs, carillonnements, et autres signes similaires.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe quel géant non maléfique géants) ; ZdC amour, pitié. beauté ; SY guirlande de fleurs

Avatar de Iallanis (druide 16)

L'avatar de Iallanis est une gracieuse géante â la peau douce portant ne courte robe verte sur laquelle poussent de vraies fleurs. Comme pour beaucoup d'autres déesses de l'amour, son avatar est toujours nu-pieds et jambes nues. Elle utilise des sorts des Sphères des druides, plus soleil et Temps.

For 19	Dex 21	Con 19
Int 16	Sag 23	Cha 24
VD 21	T E (390)	RM 20%
CA 0	DV 16	PV128
#AT 1	TAC0 5	Dg ld12(poings)+7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux absorptions d'énergie, maladies, poisons, cécité et sorts de soins inversés. Elle peut utiliser charme personnes ou charme géants à volonté . la victime fait un jet de sauvegarde â -4 sauf les géants, qui le font â 8. Elle peut enlever toute malédiction mortelle 3/jour.

Devoirs du clergé

Iallanis acceptera tout véritable géant d'alignement bon comme prêtre ou chaman sur un pied d'égalité. Ses prêtres doivent chercher à ramener les géants vers la voie du bien. montrer la pitié à tous, et coopérer avec toutes les autres créatures bonnes. Ils doivent créer de belles choses -- arts, artisanat, jardins, etc. Les prêtres et chamans doivent être heureusement mariés pour atteindre et dépasser le niveau 3.

Obligations et devoirs : CR Std ; AL n'importe quel bon ; AP arcs et flèches, attrape-coquin, filet, bâton ; RA cuir ; SI Générale, Animale*, Création, Garde, Soins, Nécromancie*, Végétale*, Protection, Soleil, Temps*, Vigilance ; PC 1) charmepersonneougéant5) charme

monstre 9) symbole de persuasion ; RM repousse â -2 niv. ; LN 1 2 (toutes races sauf géants des tempêtes qui ont une LN de 1 6) ; DV d4 ; Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL n'importe quel bon ; LN 7 (toutes races) ; Autres armes comme ci dessus

Karontor (dieu mineur)

Karontor est un dieu tordu et mal formé dont la haine des races géantes reflète le dégoût qu'il éprouve pour lui même. Il s'associe avec les fomorians géants, eux aussi maléfiques et pervers, mais les verbeegs maléfiques portent aussi sa marque et sont ses serviteurs supérieurs et lanceurs de sorts, en raison de leurs capacités mentales plus élevées. Karontor réside dans un mausolée d'ossements de bêtes et de géants dans une plaine désolée et gelée du Tartare où sa meute de loups des glaces toujours affamés attend son signal pour s'étendre sur les environs. Là grandit son amertume suite â son bannissement par Annam, qui l'a privé de ses pouvoirs de lancement de sorts. Annam ne détestait pas vraiment Karontor, il s'est simplement fatigué de ses incessants combats entre frères et a éloigné Karontor car c'était la solution la plus facile ; les griefs de ce dieu mauvais ont donc quelques justifications.

Comment jouer son rôle : Karontor semble inattentif au Plan Primaire en raison de ses infinies réflexions introverties. Il n'envoie ses avatars que sur d'imprévisibles crises de colère, pour tuer et assassiner. Il n'octroie pas de présages â ses prêtres.

Caractéristiques : AL nm ; ALF nm (fomorians, verbeegs) ; ZdC déformations, haine, bêtes . SY tête de loup des glaces.

Avatar de Karontor (guerrier 1 3, voleur 8)

L'avatar de Karontor est un fomorian exceptionnellement hideux, vêtu de fourrures pourries et puantes, utilisant un gourdin, ou sous la forme d'un gigantesque loup des glaces. Le changement de forme prend un round.

For 20	Dex 15	Con 19
Int 14	Sag16	Cha 1 (toutes races)
VD 9	TG(540)	RM 30%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC0 5	Dg 3d8+ 1 (gourdin) +8 ou 3d6 morsure

Attaques/défenses spéciales : L'avatar porte un humble gourdin géant + 1 , mais a toujours plusieurs objets magiques . typiquement, des anneaux d'invisibilité et de contrôle des mammifères, une broche bouclier, et une bouteille d'effrit. Il porte souvent un flacon de malédiction pour donner à quelque malheureux qu'il rencontrerait. Sous forme de loup, il a une VD de 36 et peut souffler un cône de froid de 10d6 pv de dégâts l/jour.

Devoirs du clergé

Les vicieux prêtres de Karontor doivent combattre toutes les créatures bonnes, en utilisant des bêtes dressées (généralement des loups) pour ce faire. Ils poussent toujours leurs groupes aux conflits et à la guerre.

Obligations et devoirs : CR Std ; AL nm ; AP toutes (gourdin principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Animale, Combat, Soins (inv.), Protection*, Soleil* (inv.), Guerre ; PC aucun ; RM contrôle à -6 niv.; LN 11 (verbeegs) 8 (fomorians) ; DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL nm ; LN 7 (verbeegs) 4 (fomorians).

Memnor (dieu intermédiaire)

Memnor est subtil, charmant, intelligent, cultivé -- et profondément et intensément maléfique. Son péché est son orgueil, le désir d'usurper jusqu'à l'aspect retiré d'Annam, et de régner sur toutes les affaires géantes. Ses instruments de choix sont les géants des nuages maléfiques, les seuls prêtres qu'il accepte. KI les corrompt en leur enseignant continuellement leur supériorité, mettant l'accent sur leur statut de premiers nés sur ce monde, et minimisant toutes les autres races géantes. Il a appris à ses maléfiques serviteurs les secrets du harnachement des wivernes et de leur domination par la force de l'esprit, et son seul voeu est d'accroître la puissance des géants maléfiques.

Comment jouer son rôle : Memnor est subtil et rusé et n'enverra pas d'avatars sur le Plan Primaire pour combattre, bien que ceux-ci se battront sauvagement si leur orgueil est mis â l'épreuve. Sa préoccupation est d'accroître le prestige et la puissance de ses prêtres les plus puissants. Les présages prennent la forme de visions accompagnées de terribles maux de tête, mais elles sont puissamment véridiques.

Caractéristiques : AL nm ; ALF nm (géants des nuages) ; ZdC orgueil, contrôle et prouesses mentales ; SY obélisque noire.

Avatar de Memnor (prêtre 18)

L'avatar de Memnor est un géant des nuages â la peau dorée et aux yeux perçants, portant une robe d'un bleu profond. Ses sorts de prêtres proviennent de toutes les Sphères.

For 21	Dex 19	Con 19
Int 22	Sag 21	Cha22
VD 18 v 36	T E (600)	RM 40%
CA 1	DV20	PV 160
#AT 1	TAC04	Dg 4d8+3 (morgenstern) +9

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux sorts d'illusion/fantasme mais utilise ces derniers parmi ses sorts sans problème. KI est immunisé aux armes non magiques et aux sorts affectant l'esprit. Une fois par jour, il peut lancer suggestion de masse, symbole de persuasion et conjuration du climat. Sa morgenstern +3 produit un effet de débilité mentale 3/jour quand l'avatar le désire.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Memnor doivent proclamer la supériorité des géants en général et des géants des nuages en particulier, minimisant les autres géants â l'exception des géants des tempêtes qui sont haïs et pourchassés. Ils doivent être fiers, bien habillés, et avoir d'excellentes manières. Un prêtre doit avoir sa propre wiverne dressée pour évoluer au-delà du niveau 8.

Obligations et devoirs : CR Std 15 ; Al nm (géants des nuages seulement) ; AP toutes (morgenstern principalement); RA toute non métallique (robes magiques, etc. préférées) ; SI Générale, Astrale, Charme, Divination, Nombres*, Conjuration, Soleil (inv.), Pensée*, Temps* ; PC 1) oubli3) suggestion 7) réceptacle magique8) parler avec une wiverne 3/jour 10) serviteur aérien ; RM non ; LN 12 ; DV d8 ; Chamans non.

Skoraeus Os-de-Pierre (dieu intermédiaire)

Skoraeus Os-de-Pierre est un des trois fils d'Annam, avec Surtur et Thrym. Skoraeus a fui les schismes du panthéon géant en se retirant sous la terre. ne se préoccupant que des affaires des géants de pierre. C'est une divinité austère et non expressive, qui ne s'occupe d'aucune race autre que les géants de pierre. bien qu'il ait occasionnellement à faire avec les dieux des svirfnebelins et des nains (plus par nécessité que par désir). Skoraeus est très savant au sujet des fléaux, de la magie et des merveilles enterrées dans les noyaux des mondes, mais il garde cette connaissance pour lui.

Comment jouer son rôle : Skoraeus déploie ses avatars parcimonieusement, pour protéger les géants de pierre et les mener vers de nouvelles terres. Rarement, il les mènera vers, ou loin, des cavernes magiques secrètes enterrées, ou de très riches veines de pierre ou de minerai. Le plus souvent, il guide les prêtres par de subtils présages dans la couleur des roches, la croissance des stalactites et des mousses et lichens souterrains. Seuls les géants de pierre peuvent discerner de tels signes et changements.

Caractéristiques : AL n ; ALF n (géants de pierre) ; ZdC géants de pierre ; SY stalactite

Avatar de Skoraeus (prêtre 14)

L'avatar est un immense géant de pierre â la peau granitée aux avant-bras musclés avec des veines saillantes. Il tire ses sorts des mêmes listes que ses prêtres.

For 21	Dex 15	Con 21
Int 17	Sag 19	Cha 18
VD 9 f 9	T E (720)	RM 4O%
CA 0	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 5	Dg 3-30 (poings) +9

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Skoraeus est immunisé à tous les sorts élémentaires (terre), â l'acide et â la pétrification. Il régénère 3 pv/rd s'il touche de la pierre. Il peut invoquer 1 d4 élémentaires de terre de 16 DV l/jour qui le serviront 1 2 tours, lancer fragilité de cristal2/jour et séisme 1 /jour. Il porte une baguette de terre et pierre qui peut être totalement rechargée chaque jour.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Skoraeus dominent la société des géants de pierre et créent une étouffante et introvertie orthodoxie qui repousse les tentatives de contact avec les autres races la plupart du temps. Ce sont des géants graves et sérieux qui évitent particulièrement le contact avec les autres races géantes.

Obligations et devoirs : CR Con 15 ; AL n (géants de pierre seulement) ; AP toutes ; RA aucune ; SI Générale, Animale*, Création, Élémentaire (terre), Garde, Soins, Nécromancie*, Protection, Conjuration, Vigilance ; PC 2) façonnage de la pierre4) peau de pierre 7) passe murailles 1 0) chair en pierre ou pierres commères ; RM non ; LN 11; DV d8 . Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL n (géants de pierre seulement); DV d8; LN 7

Diancastra (héroïne/demi-déesse)

Diancastra est une déesse rusée aux nombreux visages et artifices. Son père est Annam et sa mère une géante de race non spécifiée (mais probablement des nuages ou des tempêtes). Elle est donc d'origine demi divine, comme Hiatea (qui est née avant elle).

Diancastra chercha, alors qu'elle était encore une jeune géante, à réclamer son héritage divin d'Annam mais contrairement â Hiatea, elle utilisa la ruse et ses artifices pour ce faire plutôt que de se lancer dans les hauts faits et les batailles. Plusieurs aspects de son caractère sont révélés dans les contes de sa jeune carrière. Elle est brave â la limite de la folie, bien qu'elle se prépare et se déguise précautionneusement Ainsi, elle vola un collier magique à Blibdoulpoulp en se déguisant en kuo-toa et en observant soigneusement les changements de garde au palais de la déesse kuo toa. Une fois dans le palais, elle utilisa des illusions et des aides magiques pour commettre rapidement son larcin.

Diancastra est aussi impudente, voire arrogante. Elle insulte ses ennemis stupides, mais fiers, pour les enrager et les entraîner dans des pièges â base d'illusions. Elle insulta un demi dieu sans nom serviteur de Surtur pour l'entraîner dans une série d'illusions alors que sa chouette magique volait ses livres de sorts, qu'elle échangea ensuite contre des livres de sorts d'illusions avec un puissant humain illusionniste. Elle ajouta un petit quelque chose à ce marché, toutefois, qui nous amène à d'autres de ses caractéristiques.

Diancastra apprécie les plaisirs matériels, mais cet amusement augmente généralement sa fortune par la même occasion. Elle boit à l'excès et gagna un fameux concours de boisson à la cour de Seelie (dieux sylvains), qui lui valut plus d'admiration et un apprentissage des talents bardiques. Comme Freya la déesse nordique (avec laquelle elle est en bons termes). elle est disposée â accorder ses faveurs â des mâles la payant en objets magiques, en connaissances et en talents. La marque qu'elle porte sur l'épaule lui vient des bassins de Sashelas des Abîmes, qui lui offrit le don de respiration aquatique et étendit une main épuisée pour l'atteindre alors qu'elle s'en allait.

Cet aspect donne â Diancastra un rôle bourgeonnant de déesse mineure de la fertilité parmi les géants non maléfiques, certains invoquant son nom s'ils souhaitent que leurs relations conduisent à une naissance. C'est une invocation â double tranchant, toutefois, car il est dit qu'elle entraîne la naissance d'un enfant difficile, capricieux et effronté. Son culte est encore fort restreint et elle n'a pas de chamans ou prêtres (les caractéristiques ci-dessous sont pour la forme héroïque, la forme divine est â titre de référence). En appeler â "la descendance de Diancastra"" risque aussi de voir l'enfant être étrange ou bizarre, suivant la légende géante, mais ceci est probablement une superstition.

Diancastra voyage en cherchant â faire ses preuves à Annam par l'utilisation de son esprit en résolvant des énigmes de sphinx, en faisant rire des sages très réservés par sa loquacité, en déchiffrant un mortel et infâme "labyrinthe de mots croisés"" rempli d'énigmes par un roi liche mort depuis longtemps, qui, pour tromper l'ennui, avait rempli son refuge intérieur de magie (et d'élémentaires qu'elle dut vaincre), et bien d'autres encore Quand elle se présenta â Annam et cita la présence de Hiatea parmi les dieux comme précédent pour son ascension divine, le créateur lui dit d'accomplir le tour de la terre en une heure ou moins. et qu'il lui accorderait ceci, sachant qu'elle n'avait pas de talents ou d'objets magiques pour l'aider. Diancastra se contenta de sortir un atlas des mondes de la librairie de Stronmaus, l'ouvrit à la page enluminée appropriée, l'arracha (ce qui fit soupirer le dieu) et traça un cercle autour d'une reproduction de la terre. Annam en fit une demi déesse, et il paraît qu'un des moyens de le ramener aux affaires du monde serait qu'elle lui enlève son désespoir par d'autres démonstrations de son cran et de sa ruse. Mais capricieuse comme elle est, elle se fait désirer.

Comment jouer son rôle : Diancastra est toujours attirée par l'opportunité d'apprendre plus de magie d'illusion, d'acquérir des objets magiques bardiques, d'apprendre des légendes très obscures, et ainsi de suite. Si de telles opportunités lui son apportées par de beaux mâles, et bien tant mieux .

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb. nb, n, en ; ZdC tromperie, ruse, impudence, plaisir ; SY bande aigue-marine.

Avatar de Diancastra (rôdeur 1 3. illusionniste 12, barde 10)

Diancastra peut apparaître sous diverses formes, d'une fille elfe mince de 1 ,2 m â une immense géante de 9 m si elle le désire. Elle est toujours reconnaissable â deux caractéristiques physiques. toutefois : des yeux vert ambre tachetés. et une bande de peau aigue-marine sur son aisselle gauche.

For 23	Dex 19	Con 18
Int 22	Sag 16	Cha 21
VD 15 n 15	T varie	RM 10%
CA -3	PV 136	AL cb
#AT 2	TAC0 3	Dg suivant arme + 11

Attaques/défenses spéciales : Diancastra lance charme personne ou géant6/jour du regard â 72 m (les mâles font leur jet de sauvegarde â -6). Toute créature intelligente regardant directement ses yeux est affectée comme par un motif arc en ciel. qui lui permet aussi d'implanter télépathiquement une suggestion. Elle est immunisée â la terreur et â la confusion et lance tous les sorts élémentaires (eau) comme un mage 18. Sa peau est enchantée comme peau de pierre qui se renouvelle 1 tour après avoir été dissipée. Elle peut marcher sur l'eau et respirer librement sous l'eau. Elle a une corde magique de perles noires qui lui permet de créer 2d4 types sélectionnés aléatoirement dans le GdM chaque semaine, la magie de chaque durant 20+d20 jours (mais elle ne peut avoir plus de 8 perles simultanément sur le collier). Elle possède un hibou serpentin et un balai volant.

Les dieux intrus

Baphomet (dieu mineur)

Baphomet est un Tanar'ri de puissance supérieure qui a de plus en plus attiré la dévotion des minotaures. Les mythes de la naissance des minotaures sont obscurs et placent leurs origines dans la préhistoire, ou une terrible et ancienne malédiction condamna un nombre d'humains pervertis (qui pourraient avoir eu affaire avec des Tanar'ri) â adopter cette forme. Cette malédiction attira en quelque sorte l'attention de Baphomet vers ces créatures nouvellement créées.

Baphomet est une puissance vicieuse et haineuse qui ne se contente que dans la force brute et la violence. Il cherche le pouvoir sur les minotaures pour obtenir leur aide pour ses plans propres, notamment son inimitié et ses batailles avec Yeenoghu (de telle sorte que les gnolls et minotaures ne sont pas exactement les meilleurs amis du monde...).

Comment jouer son rôle : Baphomet ne peut envoyer d'avatar sur le Plan Primaire de son propre gré ; ils peuvent seulement passer par des portails ouverts par des mages maléfiques qui ont â faire avec les minotaures. Baphomet formera des pactes avec de tels mages, ordonnant aux minotaures de servir le mage permettant â ses avatars de pénétrer sur le Plan Primaire (toujours pour tuer ou pour gagner de puissants objets magiques ayant trait au combat). De même, Baphomet n'a pas de clergé ou de chamans, mais il peut de temps â autres octroyer â un minotaure un sort de labyrinthe ou de mur de pierre (ce dernier est généralement utilisé pour impressionner d'autres minotaures). Les créatures affectées par un de ces labyrinthes magiques ont 1% de chances d'être magiquement transportés sur le plan de Baphomet dans les Abysses . Ce peut être un «pouvoir émergeant" de Baphomet, un marchepied vers l'octroi de sorts de prêtre â ses serviteurs, et explique certainement pourquoi les minotaures se sont détournés des dieux géants (que certains vénèrent encore au moins de manière symbolique) pour adorer cet être.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (minotaures) ; ZdC minotaures, bataille ; SY labyrinthe.

Avatar de Baphomet (guerrier 14, prêtre 1 7)

Les avatars de Baphomet sont d'immenses ogres à tête de buffle Leurs sorts de prêtre viennent des Sphères Générale, Animale, Combat, Soins (inv.) et Soleil (inv.)

For 19	Dex 15	Con 19
Int 16	Sag 16	Cha 19
VD 18	T G (360)	RM 20%
CA0	DV 15	PV 120
#AT 2(6)	TAC07	Dg 2d 10+3 (bardiche) +7
		2d6 (manche), d4+4 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut détecter le bien, l'invisibilité et la magie â volonté. 1K lance les sorts suivants 3/jour chaque : dissipation de la magie (niveau 16) , labyrinthe, mur de pierre. Deux fois par jour. il peut invoquer 1 d4+2 minotaures qui combattront â ses côtés. Ses sorts de labyrinthe ont 2% de chances de provoquer un changement de plan vers le plan de Baphomet dans les Abysses. Il prend des demi-dégâts des attaques â base de froid et de feu ainsi que de gaz, et est immunisé aux poisons et attaques électriques. I n'est affecté que par des armes + 1 et d'enchantement supérieur.

Kostchtchië (demi-dieu)

Kostchtchië est une autre puissance Tanar'ri émergeante avec un culte petit mais croissant parmi les géants du froid. Comme tous ceux de son infernale race, c'est une créature meurtrière et brutale. et les géants qui se tournent vers son culte sont particulièrement agressifs et violents, attaquant même les autres géants du froid qui ne servent pas Kostchtchië. Kostchtchië est tiraillé entre l'agrandissement, cherchant â convertir plus de géants du froid â sa cause, et la prudence, craignant de pousser Thrym â des représailles.

De ses pièces gelées dans les Abysses, le seigneur Tanar'ri a des plans pour ses serviteurs géants. Si possible, il amènera des géants du froid intelligents sur les Abysses, et les entraînera comme mages du froid avec l'aide de Tanar'ri qui le servent. Les fruits de cet ouvrage sont bien cachés. Peut être le Tanar'ri ne souhaite-t-il pas libérer les mages du froid sur la Plan Primaire avant d'en avoir assez pour ses mystérieux buts Seul le temps nous le dira.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Kostchtchië ne peuvent pénétrer sur le Plan Primaire que par un portail ou en utilisant son amulette des plans ; n'ayant qu'un seul objet de ce type, il est extrêmement prudent, et cet avatar ne risquera pas d'être endommagé en combat. L'avatar cherche désespérément â obtenir de tels objets de voyage planaire -c'est un des buts majeurs de ses interventions. L'avatar peut aussi être envoyé -- très rarement -- pour assister des géants du froid durant des batailles majeures, spécialement s'il est possible d'en ramener des objets magiques.

Les draconeux : Kostchtchië n'a pas de prêtres ou chamans lanceurs de sorts, mais il a des serviteurs "draconeux" parmi les géants. Ils ont le pouvoir d'invoquer des dragons blancs plus puissants qu'ils ne devraient le pouvoir (catégorie d'âge 3+d4, et tous les coups subjuguants du draconeux ont +2aux toucher et dégâts). Ce pouvoir est un de ceux qui aide â ramener plus de géants vers le culte de Kostchtchië.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (géants du froid) ; ZdC force, violence ; SY marteau.

Avatar de Kostchtchië (guerrier 1 3)

L'avatar est un géant du froid grand et voûté, avec parfois la peau bleue. Il est chauve et musculeux.

For 18/00	Dex 15	Con 17
Int 16	Sag I8	Cha 18
VD 12	T G (840)	RM 20%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC0 5	Dg 2d8+3 (marteau) +6

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux attaques à base de froid, gaz, poisons, armes d'enchantement moindre que +2, et ne prend que des demi dégâts des attaques par électricité. Il lance tous les sorts basés sur le froid comme un mage 18et utilise les pouvoirs suivants 3/jour chaque : ténèbres 5m, poison, protection contre le bien 3 m. il porte une amulette des plans. Un coup du marteau +3de l'avatar assommera une victime ratant son jet de sauvegarde/sorts durant deux rounds.

Vaprak (dieu mineur)

Vaprak est simplement connu comme "le Destructeur". Cette divinité a une qualité de sauvagerie élémentaire qui correspond bien à la race ogre. qui le considère comme patron. Rapace et violent, Vaprak craint toutefois les dieux géants et vit dans la peur que cette race ne l'abandonne pour les adorer. Le comportement de Vaprak et ses édits à ses prêtres et chamans ogres sont donc dirigés et quelque peu frénétiques ; il pousse constamment ses suivants au combat, â l'agression et â la frénésie, nées de ses propres anxiétés et comme moyen désespéré de défense contre ses propres peurs. Vaprak ne fait pas de plans, ni de projets ou de contemplation. Il dépense simplement son énergie dans la destruction et la férocité sans compromis.

Comment jouer son rôle : Vaprak envoie un avatar assister des ogres sur le point de conquérir un clan, une tribu ou une race avec laquelle ils luttent pour des ressources, et aussi pour décimer tout groupe d'ogres qui se sont tournés vers le culte d'une divinité maléfique géante. Il n'octroie pas de présages â ses prêtres.

Caractéristiques : AL cm . ALF cm (ogres) ; ZdC combat, avarice ; SY pince griffue.

Avatar de Vaprak (guerrier 14)

L'avatar est un immense ogre tacheté de brun et vert, absolument horrible et aux mains en pinces griffues.

For 19	Dex 14	Con 17
Int 13	Sag 9	Cha 18
VD 12	T E (450)	RM 15°%
CA 0	TAC0 5	Dg 2d 10 (gourdin)+7 ou 2d8+7/2d8+7 (pinces)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar régénère 3 pv/rd et 3/jour il peut devenir berserk pour la durée d'un combat de mêlée (+2 aux toucher et dégâts, +2 de malus â la CA). L'avatar de Vaprak ignore/ dissipe les sorts qui affectent négativement ses jets pour toucher (les peaux de pierre des ennemis sont dissipées au toucher, en plus des dégâts normaux, prière est annulée, rayon d'affaiblissement ne fonctionne pas sur l'avatar. etc.).

Devoirs du clergé

Les prêtres de Vaprak doivent être agressifs, cherchant toujours le combat. Ils doivent aussi manger avidement, et maintenir leur forme physique, c'est pourquoi ils prennent régulièrement de l'exercice en s'entraînant au gourdin.

Obligations et devoirs : CR For 18, Con 15 ; AL cm ; AP toutes (gourdin principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Combat, Divination, Soins, Protection, Soleil (inv.) ; PC 4) rage berserk 1 tour (comme l'avatar) ; RM non ; LN 7 ; DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR For 16 Con 1 2 ; AL cm ; LN 3

Yeenoghu (dieu mineur)

Yeenoghu est un seigneur Tanar'ri qui réside dans une couche exceptionnellement fétide et lugubre des Abysses ; il s'est élevé en divinité patronne des gnolls. Il a écarté Gorellik d'un vaste culte de gnolls. en particulier parce que ses prêtres ont des possibilités de lancement de sorts et de contrôle des morts-vivants contrairement aux chamans de la plus vieille divinité. Yeenoghu suit un parcours difficile avec le respect des dieux géants, car les gnolls dédaignent les géants en admirant la puissance des dieux géants maléfiques. Ainsi, son avatar est gigantesque pour inspirer les gnolls, mais ses prêtres évitent les contacts géants/gnolls.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Yeenoghu ne peut apparaître sur le Plan Primaire que par l'utilisation d'un portail. Il est donc très actif et donne des indications â ses prêtres par communication télépathique directe.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (gnolls, flinds) ; ZdC goules, gnolls, paralysie ; SY fléau â trois têtes.

Avatar de Yeenoghu (guerrier 1 3, prêtre 7)

L'avatar de Yeenoghu a généralement une apparence de gnoll, mais la tête d'une hyène, une poitrine canine et des pattes plutôt que des mains et pieds. Il est presque squelettiquement mince. et sa seule pilosité est une crête galeuse de fourrure jaune allant de la tête au milieu du dos. Il utilise des sorts des mêmes Sphères que ses prêtres.

For 19	Dex 17	Con 15
Int 14	Sag 17	Cha 18
VD 15	T G (300)	RM 20%
CA0	DV 14	PV112
#AT 2 (6)	TAC0 7	Dg 3d6 (fléau) +7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux attaques électriques, poisons et arme non magiques, et prend des demi-dégâts des attaques gazeuses ou basées sur le froid ou le feu. Il utilise ténèbres 3 m â volonté et les sorts suivants 3/jour chaque : immobilisation des personnes, immobilisation des monstres, paralysie ; et les suivants l/jour chaque : terreur (comme baguette). vol. invisibilité, métamorphose. Il peut invoquer 3d8gnolls et2d6goules 1 /jour chaque. Le fléau de l'avatar compte comme une arme +3, et trois jets pour toucher son faits pour chaque coup : le premier détermine si des dégâts physiques son causés, le second cause la terreur â moins que la victime ne réussisse un jet de sauvegarde/sorts, et le troisième provoque la confusion â moins qu'un jet de sauvegarde/sorts séparé ne soit réussi.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Yeenoghu doivent s'opposer aux hordes vénérant Gorellik ou un dieu géant, et doivent lutter pour augmenter leurs pouvoirs et leur influence. Ils festoient souvent de chair fraîche. Pour imiter les goules.

Obligations et devoirs : CR Std ; AL cm ; AP toutes (fléau principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Chaos. Combat, Garde*, Soins*, Protection, Conjuration, Soleil* (inv) ; PC aucun ; RM contrôle (à +2 niv. pour les goules) ; LN 9 ; DV d6 ; Chamans oui + h m.

Chamans : CR Std ; AL cm ; LN 5.

Gorellik (demi-dieu)

Gorellik est un dieu sur le déclin. Dans la préhistoire, le dieu était au moins un dieu mineur, mais son culte atavique a décliné sans remords, originellement parce que les gnolls se tournaient vers les dieux géants et puis suite â l'ascension de Yeenoghu et aux pouvoirs de ses prêtres comparés aux chamans de Gorellik (qui ne peuvent devenir hommes-médecines). Même les anciens mythes gnolls ne parlent pas d'une création de leur race, et le dieu ne pouvait donc espérer occuper ce rôle auprès de ses fidèles ; ils le vénéraient simplement pour sa force et sa puissance. Confronté â ce déclin, le dieu est devenu plus sauvage et animaliste. Originellement, il fut celui qui apprit aux gnolls â charmer et maîtriser les hyènes utilisées pour la chasse, et le puissant hyenodon est le symbole du dieu. En déclinant, Gorellik a de plus en plus pris la forme de son animal totémique, même quand il rôde dans le Pandémonium et les Abysses, ce qui n'augmente effectivement pas l'attrait des flinds pour lui.

Comment jouer son rôle : L'unique avatar de Gorellik est capable de voyager par les plans, probablement un résidu des anciens pouvoirs du dieu, mais seulement rarement et â des intervalles imprévisibles (environ une fois tous les deux â cinq ans). Souvent. l'avatar se contente de mener une meute de hyènes .il se manifestera parfois devant une horde de gnolls pour demander qu'ils le vénèrent. Ni le dieu ni son avatar ne se caractérisent par des tactiques intelligentes ou une sage planification. Gorellik n'envoie aucune forme de présage à ses chamans.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (gnolls) ; ZdC chasse, hyènes, hyenodons ; SY tête de hyenodon blanche tachetée.

Avatar de Gorellik (guerrier 1 2)

L'avatar peut apparaître comme un grand gnoll galeux ou comme un hyenodon blanc tacheté.

For 17	Dex 17	Con 15
Int 12	Sag12	Cha 15
VD 1 2 ou 30	T G (270 ht/long)	RM 10°%
CA 0	DV 12	PV96
#AT 3/2(3)	TAC09	Dg d6/d6/2d8 ou suivant arme + 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar a 25°%0 de chances d'être accompagné par 1 d4 hyenodons de la taille la plus grande (8 pv/dé), et il communique avec eux et les hyènes normales â volonté. Aucun canidé naturel n'attaquera l'avatar, qui peut charmer les canidés 2/jour

Devoir des chamans

Les chamans de Gorellik doivent être des chasseurs expérimentés et mener des groupes de chasse gnolls. Ils n'ont pas d'autres devoirs spécifiques.

Obligations et devoirs : CR Std ; AL cm (gnolls) ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale. Animale, Création*, Nécromancie*, Protection, Voyageurs* ; PC 1) amitié avec les animaux. parler avec les animaux 3/jour, les deux seulement avec des hyènes et hyenodons ; RM non ; LN 5 DV d5 ; Chamans seulement.

Dieux des mers et des cieux

Introduction

La plupart des mondes sur lesquels les dieux ont semé la vie comportent des étendues d'eau significatives ; beaucoup ont une majorité de leur surface couverte d'océans et de grands lacs de sorte que la masse terrestre soit dépassée par les domaines aquatiques. Au dessus des deux se trouvent les cieux infinis. les dieux des mers et des cieux influencent de grandes étendues des mondes.

Une myriade de créatures nagent et volent dans ces territoires, et ce n'est pour la plupart pas un groupe de créatures racialement apparentées. Elles ont des accords, conflits, indifférences, des buts et préoccupations très différents, et leurs mythologies individuelles ont pour la plupart très peu en commun. Mais il y a un groupe vague et central de divinités qui travaillent ensemble, ou du moins travaillent â minimiser les conflits entre eux et leurs préoccupations et peuples, ce qui amène un peu d'unité dans ce panthéon varié. C'est l'Asathalfinare – une contraction d'un terme elfe bien plus long, signifiant "ceux qui ont leur existence dans la mer hantée par le vrai rêve" Cette phrase se réfère â Thalasia, le grand océan des Champs-Élysées où beaucoup de ces dieux se rencontrent et partagent les eaux, bien que leurs habitations propres soient sur d'autres plans.

L'Asathalfinare n'a pas de vrai leader, mais Sashelas des Abîmes occupe un rôle central. Il est celui qui négocie bien des conflits et désaccords potentiels, et qui a des amis parmi le plus grand nombre des autres divinités du groupe. Les autres membres sont : Surminare, la déesse selkie, Trishina, la déesse dauphin qui est la compagne de Sashelas des Abîmes ; et Syranita, la déesse aarakocra. Les autres membres du groupe, qui y viennent moins fréquemment, sont Persana, le puissant dieu triton, Eadro, le chef des hommes poissons et des Ioatahs, et l'énigmatique créature connue comme le Lion de Mer, bien qu'il participe rarement â des accords ou décisions ; ce n'est simplement pas dans sa nature.

L'Asathalfinare partage la connaissance et le travail pour éviter les conflits entre les peuples. Les tensions se font jour pour l'espace vital entre les races ayant des habitats dans des zones étroites, sur des sujets tels que le pillage des épaves (encouragé par les tritons et selkies, mais pas par Trishina qui les considère comme des tombes aquatiques â ne pas profaner), et en raison de leur nature généralement territoriale (les hommes poissons et tritons en viennent souvent aux coups). Mais ils se réunissent aussi parce qu'ils ont des ennemis communs : sahuagins, ixitxachitls, requins et la racaille aquatique malfaisante élevée et rendue puissante par Panzuriel, le grand dieu maléfique des profondeurs insondées. Eadro est peut être d'alignement neutre, comme le sont les hommes-poissons et les Iocatahs, mais il sait que des disputes avec des créatures marines d'alignement bon peuvent généralement se régler sans verser le sang ou répandre la souffrance, là où des dieux maléfiques chercheront simplement â éradiquer une race sans discussion. Donc, même ces dieux qui ne sont pas d'alignement bon s'associeront souvent avec l'Asathalfinare car c'est dans leur intérêt. L'Asathalfinare travaille aussi â développer et maintenir de bonnes relations avec les humains et autres dieux des cieux et des mers, et Stronmaus le géant est en particulier bien disposé à leur égard

Ce statu quo entre les dieux ne se traduit pas par le fait que leurs races soient les meilleurs des amis sur le Plan Primaire Les elfes aquatiques détestent les koalinthes (hobgobelins aquatiques) et ce sentiment est réciproque. La plupart des autres races aquatiques sont indifférentes â ce conflit car les koalinthes ne les menacent pas et ne sont pas un problème général (contrairement aux sahuagins). Les dauphins aideront les elfes dans de telles luttes car ils sont très proches d'eux (Trishina est la compagne la femme de Sashelas des Abîmes, bien entendu). Mais les selkies. tritons, Iocatahs, hommes-poissons et autres créatures du même acabit ne s'en mêleront pas â moins que les elfes aquatiques ne soient dans une situation désespérée.

De même, les différentes races ont un très différent ensemble de mythes sur la création de leur habitat et du monde. Pour les créatures de mer, ils sont souvent plus limités que pour les créatures terrestres et aériennes, notamment parce que la plupart d'entre eux n'ont virtuellement aucune connaissance de l'étendue des environnement terrestres, qui limite leur compréhension de la diversité du monde (des créatures visitant la terre comme des elfes et selkies sont évidemment une exception). Mais il tend â y avoir un noyau d'éléments communs â ces mythes. Les créatures aquatiques considèrent, généralement, que leur divinité patronne nage dans un vaste océan sur un autre plan et que cette divinité a amené une partie de ces eaux dans le monde, souvent â l'aide d'un récipient magique, pour créer leur habitat. Ils furent eux-mêmes façonnés avec l'eau et la terre du lit de la mer (ou du corail ou même des algues dans certains mythes). Souvent, leur divinité doit en combattre une autre pour créer l'espace des océans, des conditions vivables ou un endroit sûr pour une race ; beaucoup d'antipathies raciales (hommes-poissons / ixitxachitls et dauphins / requins par exemple) sont liées â ce schéma Bien entendu, le mythe de création des elfes aquatiques est plus complexe, et ces elfes considèrent Corellon comme leur créateur et co-créateur des mondes et Sashelas des Abîmes donna â leurs ancêtres elfes la capacité de respirer sous l'eau et d'en explorer les beautés souterraines.

Les dieux des mers maléfiques n'ont pas d'accords semblables à ceux de l'Asathalfinare. Le grand requin, Sekolah, mène les sahuagins à toujours plus de conquêtes et n'a de sentiments pour aucune autre race des mers. C' est simplement un monstre vicieux et rapace. Demogorgon, la divinité patronne des ixitxachitls est un seigneur Tanar'ri très secret qui évite les conflits excessifs avec les sahuagins, patientant jusqu'à ce que ses propres pouvoirs et ceux de ses dangereux et malicieux prêtres aient augmentés. Dans les mythes, ces deux sont représentés très différemment par les races ; les sahuagins de Sekolah sont représentés comme une part de la création ancienne, dont il est responsable, alors que Demogorgon est une divinité usurpatrice, arrivée plus tard et ayant adopté les ixitxachitls pour des raisons que les autres races ne peuvent que deviner Les sahuagins eux-mêmes voient leur dieu comme puissant, une force majestueuse se débarrassant de toutes choses faibles et inutiles, qui les a créés eux et leurs serviteurs requins pour faire mieux que les faibles efforts des dieux des elfes aquatiques, dauphins, et autres races similairement pitoyables et contemplatives. Quand aux poissons diaboliques, ils gardent généralement pour eux leurs conceptions sur le sujet. Ils voient Demogorgon comme un dieu sauveur. qui leur a apporté la magie pour combattre leurs ennemis (souvent les sahuagins qui menaçaient de les décimer) et les rendre forts.

Pour compléter la face sombre du panthéon notons le vicieux Panzuriel, qui tire ses serviteurs d'une série de races aquatiques maléfiques -- koalinthes, merrows, quelques sahuagin renégats et même (paraît-il) quelques maigrichons. Ces races n'ont pas de mythes sur leur noir seigneur et son rôle dans leur création, mais d'autres sources nous apprennent que Panzuriel est un dieu banni ayant trouvé le moyen de regagner ses anciens domaines aquatiques. Sashelas des Abîmes, avec l'aide d'un puissant dieu des mers humain (Neptune, Poséïdon, Manannan Mac Lir, Procan, etc. suivant le monde de jeu) sont principalement responsables de son bannissement. Le crime de Panzuriel contre les autres divinités est toujours un orgueil immense et le désir de dominer toutes les races aquatiques. Les mythes â son sujet mettent toujours en évidence la création de monstres marins de tous types. Et le décrivent comme une puissance créatrice protéenne -- il a un rôle auprès des autres dieux, les aidant â créer ou renforcer des races maléfiques, et les autres dieux acceptant son aide et sa puissance, il fait tomber ces races sous son contrôle. Ainsi, son bannissement pouvait aider â libérer les mers du mal, pensait Sashelas des Abîmes. Mais le bannissement ne fut pas très effectif . Panzuriel est trop puissant, et sa noirceur et son influence s'étendent encore avec chaque décade qui passe.

Dieux des cieux

Les dieux qui suivent sont généralement sages et bons, avec une exception, le cruel dieu kenku Quorlinn. Bien entendu, il y a des dieux des cieux d'autres races ; Jazirian, Koriel et Syranita sont loin de régner seuls sur les cieux et ne le souhaiteraient pas. Mais ils forment un groupe coloré et puissant, et le dieu unique Stance a un rôle spécial étranger à tout autre panthéon.

Jazirian, le dieu couatl, est le serpent éternel, le dieu créateur de sa race. L'absence de Jazirian des mythes de création des autres créatures est expliquée par les couatls comme due â l'apparente invisibilité de son influence. 11/Elle tire les ficelles qui font bouger les autres dieux. Jazirian est le suprême but et destin incarné dans une manifestation particulière . et les couatls se considèrent assez chanceux de pouvoir l'appréhender. Loin de rendre cette race arrogante, cette croyance les rend humbles, car la nature de cette bénédiction implique qu'ils servent les autres créatures, moins illuminées. Si eux seuls peuvent voir les arcs en ciel de Jazirian dans l'éther et les réflexions des écailles multicolores du dieu dans les gouttelettes de rosée de l'aube, ils se sentent le devoir de guider ceux qui n'ont pas cette chance.

Syranita, la déesse aarakocra, a le rôle spécial de rassembler les groupes de dieux. Par son amitié avec AErdrië Faenya, elle est en bon termes avec les dieux elfes et avec la Seldarine, elle est amie de Sashelas des Abîmes ; par lui elle connaît Trishina, la déesse dauphin. Elle est la seule divinité des cieux â parler avec Koriel, et est toujours en bons termes avec les dieux des cieux bons de tous les panthéons. Elle sait que sa race n'est ni forte ni puissante, mais elle est brave et très loyale, et ses amitiés envers les autres divinités ne sont en aucun cas à son seul avantage.

Seul dans les cieux, faisant rarement affaire avec les autres races, se trouve Koriel, le grand dieu ki-rin, vénéré par ses propres créatures et aussi de nombreux lammasus. Koriel vole â des vitesses jamais atteintes par d'autres espèces de la création. Comme son regard est parfait jusqu'à l'horizon. sa connaissance de ce qui se trouve devant lui est extraordinaire. Koriel est un dieu du destin, qui possède beaucoup de la connaissance de la divinité majeure du destin dans un monde (les Nornes, Istus, etc.). Koriel agit rarement sur un monde, mais s'il se trouve poussé â le faire, les conséquences changeront souvent l'histoire. Il y a chez Koriel une gravité semblable â celle d'Annam chez les géants, et certains mythes décrivent Koriel comme la monture d'Annam le jour final qui terminera le temps et la création elle-même.

Les deux autres dieux sont très différents. Quorlinn, le dieu kenku, ne se préoccupe pas de ce qu'Annam et Koriel (ou qui que ce soit d'autre) restent après la fin de la création. C'est probablement la seule divinité clamant â qui veut l'entendre qu'il n'est pas exactement comme un dieu car la responsabilité lui pèse. Irritable, bouffon vicieux et blasé, cet excentrique est étrangement appréciable ; il peut avoir ses côtés malicieux, mais n'est pas vraiment vicieux, et dans les mythes, il a parfois aidé d'autres races que la sienne (bien qu'il soit fortement embarrassé par ces histoires).Toutefois, il n'a que peu d'amis parmi les autres divinités.

Le dernier dieu des cieux est unique. Il a laissé son nom derrière lui dans la préhistoire et les sages n'en peuvent plus trouver trace Le dieu s'est dévoué â sa propre purification par les rituels subis dans les différents éléments de la création . dans l'eau il a été noyé et il a effectué sa renaissance, dans la terre il fut écrasé et repoussa ; et il est a présent en train de terminer sa dissolution dans les airs avant de se reformer et de se présenter pour un jugement final aux dieux créateurs. 11 est simplement connu comme Stance en raison de sa manifestation sur le Plan Primaire : la chanson grave du vent dans laquelle le dieu se manifeste. Qui sont ses juges et comment ils le jugeront est une chose que les dieux ne révéleraient pas même â leurs plus sages prêtres.

Autres races : Beaucoup de races qui auraient pu se trouver ici sont dans d'autres sections : les kuo toas chez les dieux des écailleux (comme les dragons), alors que les membres des races féeriques qui volent (et pourraient donc être des êtres aériens) se trouvent parmi le peuple sylvain. Certaines races non représentées parmi les dieux
peuvent adorer des divinités d'autres races ou espèces (comme les pégases adorent Eaghthighern le seigneur licorne) ou ne pas avoir de dieu (les morkoths sont un exemple notable).

Pouvoirs des avatars : Les avatars auront des pouvoirs de survie spéciaux adaptés â l'environnement. Les avatars des divinités sous marines peuvent respirer sous l'eau, utilisent des armes spécialisées pour une utilisation aquatique, et ainsi de suite.

Sashelas des Abîmes (dieu intermédiaire)

Sashelas des Abîmes peut être une divinité elfe, et avoir sa maison sur l'Olympe, il s'intéresse plus aux créatures marines et passe la plupart de son temps avec des divinités de ce domaine. Sashelas des Abîmes est une puissante divinité créatrice. Il donna â un groupe des créations de Corellon la capacité de vivre sous l'eau, souhaitant voir la sagesse et la bonté des elfes prévaloir dans les plus profonds et sauvages royaumes sous-marins comme sur terre. De même, il change éternellement les environnements sous la mer, créant des îles et récifs en altérant les côtes continentales, jouant avec les volcans des grands fonds et ainsi de suite. Il crée de vastes cavernes sous marines que les elfes peuvent utiliser pour respirer de l'air quand ils le souhaitent. Sashelas des Abîmes est très proche de ses créations

L'activité de Sashelas des Abîmes interagit aussi avec son amour de la beauté. Tout comme il prend plaisir â observer de vastes bancs de poissons tropicaux, des perles fines et d'autres trésors marins, il crée de fabuleuses sculptures de coraux vivants dans sa demeure â Thalasia, sculpte d'exceptionnelles oeuvres d'art de corail incrustées de joyaux et de perles, et entraîne des poissons â effectuer des manoeuvres et danses spectaculaires et délicieuses. Thalasia est un endroit magique quand Sashelas y a oeuvré, avec des îles flottantes semi matérielles de corail, des chutes d'eau statiques planant au dessus de la surface des eaux, et bien d'autres merveilles.

Sashelas des Abîmes est une divinité politique ; il fait des efforts considérables pour maintenir l'unité de l'Asathalfinare et est en bon termes avec les divinités humaines non maléfiques des eaux et océans. Il a une inimitié spéciale pour Sekolah, le dieu sahuagin, et Panzuriel, qu'il a aidé â bannir et affaiblir Sashelas des Abîmes a peur des pouvoirs de Panzuriel, respectant la puissance grandissante du dieu noir, et prépare précautionneusement les étapes qui seront nécessaires pour restreindre et lier cette divinité au lit de la mer.

Alors que Sashelas des Abîmes est chaotique comme toute divinité elfe, il a une compagne loyale bonne, la déesse dauphin Trishina. Sashelas est peut être frivole et versatile, et bien des mythes évoquent ses exploits amoureux avec des sirènes, selkies, femmes-poissons, femelles humaines, et même la demi-déesse géante Diancastra. Trishina a quelque tolérance pour ces errements, mais pas trop, et c'est un sujet de plaisanterie pour les amis de Sashelas des Abîmes dans la Seldarine qu'elle ait la sagesse et la sensibilité nécessaires pour identifier les pensées vagabondes de Sashelas et le ramener â elle, généralement en prévenant l'objet de son désir.

Comment jouer son rôle : Sashelas des Abîmes est très actif sur le Plan Primaire. Ses avatars se retrouvent souvent en train de "terraformer" les fonds marins, bien qu'il n'entreprendra pas de telles actions sans d'abord avoir consulté les autres divinités ayant une aire d'influence de ce type. Il ne se sur-implique pas trop en envoyant des avatars pour aider des elfes aquatiques au combat, mais il le fera s'il sent une influence de Sekolah, et ses avatars ouvrent l'oeil du côté des activités qui pourraient impliquer Panzuriel (généralement des raids organisés, de merrows ou koalinthes par exemple) Ses avatars ont 50% de chances d'être accompagnés d'un avatar de Trishina â moins qu'ils n'aient été envoyés séduire et attirer une femelle ayant attiré l'attention du dieu. Rarement, l'avatar peut accompagner un avatar d'une autre divinité membre de l'Asathalfinare.

Caractéristiques : AL cb ; ALF nb, cb, en (elfes aquatiques) ; ZdC création, connaissance, beauté, magie ; SY dauphin.

Avatar de Sashelas des Abîmes (guerrier 14, mage 16, prêtre 14)

L'avatar est un bel elfe mâle androgyne â la peau aigue-marine, aux yeux et cheveux bleu-verts. Il utilise des sorts de toutes les Sphères et Écoles.

For 19	Dex19	Con 18
Int 22	Sag20	Cha 23
VD9n18	TM(168)	RM 4O%
CA 3	DV 18	PV 144

#AT 2 TAC05 Dg 2d6+4 (épée longue) +7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux armes non magiques et aux sorts élémentaires (eau), il ne peut être affecté par des soins inversés, absorptions d'énergie, ou mort magique tant qu'une partie au moins de son corps est en contact avec de l'eau de mer fraîche. Il utilise les sorts suivants 1 /jour . excavation (affecte le corail et le roc aussi bien que la terre et l'argile), séisme, façonnage de la pierre/ du corail. transformation de la pierre en boue (ces 4 seulement quand il est sous l'eau) et conjuration du climat. Une fois par jour, l'avatar invoque 1 0+d 10 dauphins qui le serviront 1 2 h. Son épée longue +4 inflige de doubles dégâts aux sahuagins et ixitxachitls et crée un éclair de 20 DV l/jour.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Sashelas des Abîmes ont de nombreuses responsabilités. Ils sont plus organisés que bien des clergés elfes en raison de leur rôle de médiateurs et de rencontre des races aquatiques non maléfiques. Ils doivent protéger les dauphins en danger en tout temps et doivent avoir un compagnon dauphin pour progresser au-delà du niveau 5. Ils doivent faire des efforts pour établir et garder le contact avec des elfes terrestres si possible. La plupart se doivent d'avoir au moins un talent artistique. Enfin, les prêtres sont responsables de la création et de l'entretien de cavernes aérées sous la mer et de la recherches d'endroits pouvant s'y prêter.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 1 3 ; AI cb ; AP toutes ; RA toutes: SI Générale, Animale, Combat*, Création, Divination, Élémentaire (toutes), Garde, Soins, Nécromancie. Protection, Conjuration*, Soleil*, Vigilance, Climat ; PC 1) peut utiliser des sorts de l'École élémentaire (eau) comme si c' étaient des sorts de prêtre , + 1 toucher/dégâts contre les sahuagins 5) charme personnes 9) divination ; KM repousse ; LN 16 ; DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AI cb, nb ; LN 7 ; DV d4 . Autres doivent avoir un compagnon dauphin pour progresser au delà du niveau 3.

Demogorgon (dieu mineur)

Demogorgon est un autre des seigneurs Tanar'ri qui, comme Juiblex et Yeenoghu et d'autres, s'est débrouillé pour étendre son influence au-delà des Abysses. Pourquoi il a choisi les ixitxachitls pour devenir ses adorateurs, et pourquoi cette race de raies intelligentes a décidé de l'adorer, ce sont des choses difficiles â déterminer. Demogorgon peut souhaiter utiliser les ixitxachitls pour servir ses ambitions dans la Guerre Sanglante, bien qu'on ne voit pas comment ils pourraient l'aider. Ce que l'on sait est que Demogorgon hait Sekolah le dieu sahuagin, certains mythes le décrivent comme un ancien vassal de Sekolah, lié magiquement â son service par un artefact. Demogorgon ne dirige pas spécifiquement les attaques des ixitxachitls sur les sahuagins, mais il est heureux si ses serviteurs se retrouvent dans une position où les sahuagins sont la cible logique pour une attaque de masse.

D'un point de vue ixitxachitl, ils pourraient gagner en puissance de leur association avec Demogorgon -- comme le seigneur Tanar'ri lui même. Par un étrange repli des Abysses, il se peut que les actions des ixitxachitls vampiriques drainant leurs victimes (le plus souvent au cours d'un sacrifice) transfèrent de l'énergie vers Demogorgon, augmentant sa puissance. Cette malformation dans le tissu planaire pourrait de quelque étrange manière amplifier et transformer cette énergie, et un peu de celle-ci crée un contrecoup sur les ixitxachitls, qui sont devenus de meilleurs lanceurs de sorts qu'autrefois. Le fait que seuls les ixitxachitls vampiriques puissent devenir de puissants prêtres conforte quelque peu cette hypothèse. Dans certains mondes, une poignée d'adorateurs humains â demi fous vénèrent Demogorgon ; des pirates assoiffés de sang et coupeurs de gorges peuvent se tourner vers lui. Jusque ici, Demogorgon n'a pas de prêtres humains, mais dans certains mondes ceci pourrait venir. Le seigneur Tanar'ri semble certainement augmenter sa puissance, comme le montre son utilisation de magie de changement de plans (habituellement non accessibles aux Tanar'ri).

Comment jouer son rôle : Demogorgon fait très attention à l'envoi de ses avatars. Ils sont surtout dépêchés en secret pour conseiller et comploter avec les ixitxachitls vampiriques prêtres, et leur conférer des pouvoirs additionnels â court terme en prévision d'une bataille. L'avatar de Demogorgon ne s'impliquera pas dans un combat, mais restera en arrière, aidant ses serviteurs par l'utilisation de sa magie.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (ixitxachitls) ; ZdC absorption d'énergie, domination ; SY queue fourchue.

Avatar de Demogorgon (prêtre 14)

L'avatar est un immense reptile â deux têtes de babouin, une peau bleu vert écaillée, et de puissantes jambes de lézard. Il a une épaisse queue fourchue. Il emploie des sorts de toutes les Sphères de prêtre, utilisant les formes inversées disponibles.

For 17	Dex 17	Con I8
Int 19	Sag 19	Cha 19
VD I 5 n 1 5	T E (540)	RM 20%
CA0	DV 14	PV 112
#AT 3	TAC0 7	Dg d4+ 1/d4+ 1 (griffes) 1d6+ 1 (queue)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar ne prend que des demi dégâts des attaques â base de feu et de froid ou de gaz ; il est immunisé aux absorptions d'énergie, poisons, attaques électriques et magie contrôlant l'esprit. Les griffes de l'avatar contaminent avec un maladie mortelle en 24 h â moins d'une guérison magique ; même en 6 tours, la maladie cause la perte d'un membre qui tombe simplement, la victime perdant 20010 de ses pv actuels. Un coup de queue est accompagné d'une absorption d'énergie de 1 -2 niv. â moins qu'un jet de sauvegarde/mort magique â 4 ne soit réussi. Une fois par jour, il lance : charme personne, charme monstre, domination, ESP, débilité mentale, invisibilité améliorée, métamorphose et changement de plan. Une fois par jour, pour chacun, l'avatar peut utiliser ses regards jusqu'à 20 m, de la tête gauche séduction et de la tête droite folie (comme le symbole).

Devoirs du clergé

Les prêtres ixitxachitls de Demogorgon doivent protéger et renforcer leurs communautés et antres, réunir des forces pour des attaques massives sur des créatures intelligentes environnantes. Ils habitent ensuite une partie de l'aire nouvellement décimée, construisent et se réunissent de nouveau, et peuvent attendre plusieurs décennies avant de recommencer le cycle.

Les prêtres vampiriques sont d'une importance majeure et ne seront pas souvent au premier rang des combats. Ils essaieront de contrôler les autres, pour s'assurer une bonne récolte de créatures capturées qui pourront être drainées en sacrifice plutôt que tuées â la main Les prêtres peuvent même garder des captifs d'âge immature (elfes marins, tritons et ainsi de suite), et attendre qu'ils soient adultes et aient plus d'énergie vitale avant de les drainer durant leurs terribles sacrifices rituels.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 1 3 ; AI cm (ixitxachitls seulement); AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Animale*, Chaos*, Combat, Divination. Garde*, Soins (inv.). Nécromancie (inv.), Protection*, Conjuration*, Soleil (inv.) ; PC 1) 1 /2 dégâts des attaques â base de froid 5) 1/2 dégâts des attaques basées sur le feu 10) si le prêtre draine une victime, il regagne 2d4 niveaux de sorts déjà lancés ; RM contrôle â -4 niv. ; LN 8 (1 2 si vampirique et Sag exceptionnelle) ; DV 1 + 1 par 2 niv. gagnés après le niveau 2 ; Chamans non.

Notes spéciales : Pour les limites de niveau, les ixitxachitls ordinaires peuvent être prêtre 8, maximum, pour tout score de Sag plus haut que 13 (le pré requis pour leurs prêtres). Les prêtres ixitxachitls vampiriques progressent au niv. 9 avec une Sag 14- 1 5 ; 1 0 avec Sag 1 6- 1 7 ; 11 avec Sag 18 et 1 2 avec Sag 1 9+ . Leur progression en DV est: Pr 1 3, 1 + 1 DV ; Pr 4-5, 2+2 DV . Pr 6 7, 3+3 DV ; Pr 8-9, 4+4 DV ; Pr 10 11, 5+5 DV ; Pr 12, 6+6DV.

Eadro (dieu intermédiaire)

Eadro est un dieu distant, ne se préoccupant que des hommes poissons et Iocatahs qu'il a créés (chaque race considère l'autre comme une expérience ratée du dieu qui a permis qu'ils soient parfaits). Eadro observe précautionneusement ses races, sachant qu'ils peuvent entrer en conflit sur son territoire ; ceci détermine plus que tout son association avec l'Asathalfinare. Il est conscient du potentiel de destruction d'un conflit entre les races non maléfiques alors que le mal observe et attend son heure. Eadro vit sur le plan élémentaire de l'eau et a un miroir d'eau magique qui peut lui montrer des scènes sous-marines du Plan Primaire.

Comment jouer son rôle : Eadro envoie très rarement des avatars sur le Plan Primaire ; c'est un dieu conservateur qui préfère le statu-quo. Il envoie des présages d'avertissement â son peuple sous forme de comportement inhabituel des anguilles et apparentées, souvent en donnant des pierres et pépites colorées aux chamans et prêtres.

Caractéristiques : AL n ; ALF n (Iocatahs, hommes-poissons) ; ZdC Iocatahs, hommes poissons ; SY spirale

Avatar d'Eadro (prêtre 16)

L'avatar est un grand locatah ou homme poisson qui peut en un round se transformer en un être amibesque amorphe avec huit pseudopodes. Il utilise des sorts des mêmes sphères que ses prêtres.

For 18/00	Dex 16	Con 19
Int 17	Sag19	Cha 17
VD 9 n 24	T G (240)	RM 35%
CA 2	DV 17	PV 136
#AT 1 (8)	TAC05	Dg suivant arme +6 ou d8 x 8

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux attaques élémentaires (eau) et basées sur le froid, et aucune créature marine naturelle ne l'attaquera. Il peut annuler la respiration aquatique à volonté dans un rayon de 20 m (pas de jet de sauvegarde). Il invoque 1 d4élémentaires de l'eau de 16 DV pour 12 tours, 2/jour. Il utilise tous les sorts de magie élémentaire (eau) comme un mage 20.

Devoirs du clergé

Les prêtres d'Eadro sont avant tout des prêtres communautaires, défendant les valeurs traditionnelles des sociétés d'hommes poissons et de locatahs (qui diffèrent fortement). Les hommes-poissons sont suspicieux, sévères, intolérants envers les étrangers, avec 90% de mâles, alors que les prêtres locatahs sont plus matériels, mais prudents et réfléchis. Les chamans sont en majorité par rapport aux prêtres chez les deux races.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL n (locatah et homme poisson seulement) ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Animale*, Combat*, Création, Divination, Élémentaire (eau), Garde, Nécromancie, Protection, Conjuration ; PC 1) utilise les sorts de magie élémentaire (eau) comme des sorts de prêtres du même niveau 3) augure 6) conjure un élémental d'eau de 12 DV pour 6 tours ; RM non ; LN 7 ; DV d4 ; Chamans oui

Chamans : CR Std ; AL n ; LN 3 ; DV d3

Jazirian (dieu supérieur)

Jazirian est l'immensément puissant et sage dieu des couatls. La théologie couatl est en fait très subtile, et considère Jazirian comme la manifestation spirituelle parfaite de l'archétype du serpent du monde. D'autres serpents du monde sont considérés comme des manifestations immatures ou imparfaites de cet archétype, et -- s'ils sont maléfiques-- leur mal est attribué â leur ignorance, peur ou immaturité. Jazirian est considéré par les couatls comme parfait, et la vue du dieu traversant l'air ou l'éther des Sept Cieux est très attendue par les couatls anciens quand vient la fin de leurs jours.

Jazirian est par dessus tout suprêmement sage. Il/Elle (le dieu est simultanément asexué et hermaphrodite) est réflectif, contemplatif une créature attentive et à l'écoute. Jazirian n'a pas de prêtres ou chamans. ayant offert aux couatls des pouvoirs magiques et une grande sagesse comme partie intrinsèque de leur être.

Comment Jouer son rôle : Jazirian envoie des visions et des "présages brillants" (changement de comportement des insectes, oiseaux et fleurs, et ainsi de suite) aux anciens couatls comme avertissements, appréhensions. ou simplement pour les informer. Jazirian est censé absorber toute douleur de l'esprit d'un couatl mourant, utilisant ses pouvoirs pour le réconforter Très rarement peut-être une fois tous les 1 .000 ans -- Jazirian peut se manifester en tant que présence spirituelle â la naissance d'un couatl destiné â développer de grands talents magiques/prophétiques. L'avatar n'apparaît jamais sans que les autres dieux loyaux bons n'aient été consultés, et seulement en cas d'extrême péril pour les loyaux bons ou des éléments majeurs de sa création.

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb (couatls) ; ZdC communauté, paix, apprentissage, parenté ; SY couatl se mordant la queue.

Avatar de Jazirian (mage 20, prêtre 20)

L'avatar est un grand couatl aux couleurs arc en ciel, avançant sinueusement dans le ciel ou tournant comme un grand serpent se mordant la queue. 11/Elle utilise des sorts de toutes les Sphères et Écoles.

For 19	Dex 21	Con 22
Int 22	Sag 25	Cha 25
VD 30 v 60	T E (9 60 m)	RM 80%
CA -5	DV 24	PV 192
#AT 1	TAC0 4	Dg 3d 10 (morsure)
		3d 10 (constriction)

Attaques/défenses spéciales : La morsure de l'avatar est empoisonnée s'il le désire (jet de sauvegarde â -8 ou mort subite). L'avatar peut attaquer avec une étreinte effective par round ; toute victime attrapée est saisie entre les anneaux du serpent et subit 3d 10 d'écrasement par round. L'avatar irradie la crainte sur 40 m, et aucun
être le/la voyant sans réussir un jet de sauvegarde/sorts â 4 ne peut l'attaquer avant qu'ils ne l'ait attaqué. L'avatar est immunisé aux sorts de niveau inférieur â4, au poison, paralysie, pétrification, toutes morts magiques, sorts d'illusion/fantasme, et aux sorts affectant l'esprit. Seules des armes d'un enchantement +3 et meilleures peuvent le toucher.

Koriel (dieu intermédiaire)

Koriel est le dieu errant dans le ciel des ki-rin, un puissant et sévère dieu loyal bon. Dans certains mythes, cette formidable monture permet â un dieu primaire créateur ou au dieu majeur d'un panthéon loyal bon de le monter -- et souvent, en conjonction avec ce cavalier, ils apporteront des forces créatrices sur terre ou chevaucheront jusqu'à la fin des choses. Son association avec cette figure de dieu suprême renforce les pouvoirs magiques des deux dieux, et par association. La race des ki-rins que Koriel créa. Il n'a pas de chamans ou prêtres car ses créations sont assez puissantes pour s'en passer.

Koriel est prudent et vigilant. Il vole â des vitesses effarantes vers les plans extérieurs. veillant â toute implantation du Mal, tout comme les ki-rin sur le Plan Primaire. Il n'agira pas souvent sans consulter les autres divinités, mais est impitoyable en combat. Sa grande vitesse en fait aussi un voyageur, sans repos et très curieux, cherchant toujours â découvrir de nouvelles connaissances dans les mondes et plans.

Comment jouer son rôle : Koriel n'a pas de clergé, mais entrera en communion avec des ki-rins individuels quand il le désire (ou parfois s'il est invoqué). Il n'interfère que peu avec les affaires des autres créatures, à moins que des êtres activement mauvais ne l'offensent en persécutant des créatures plus faibles ou par l'usage d'une magie puissante. Il n'enverra son avatar régler ceci qu'en extrême recours. préférant alerter les ki-rins mortels de tels dangers.

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb (ki-rins) ; ZdC apprentissage, protection, vigilance contre le mal ; SY cornes et yeux de ki-rin.

Avatar de Koriel (paladin 20, mage 18, prêtre 18)

L'avatar de Koriel est un grand ki-rin à la fourrure d'or et d'argent avec une gamme de teintes arc-en-ciel. Il utilise des sorts de toutes les Sphères et Écoles.

For 19	Dex 19	Con 19
Int 24	Sag 24	Cha 24
VD 36 v 600	T E (480 de long)	RM 50%
CA -7	DV 16	PV 144
#AT 3	TAC0 5	Dg 4d4/4d4 (sabots)
		6d6 (cornes)

Attaques/défenses spéciales : Les pouvoirs de mage de l'avatar sont ceux d'un ki-rin normal. Ses jets de sauvegarde ne sont jamais pires que 2, peu importe les modificateurs, et il fait un jet de sauvegarde contre les sorts n'en permettant pas (jet de sauvegarde avec une base de 4). Toute créature mauvaise frappée par sa corne est tuée à moins de réussir un jet de sauvegarde à 4 contre mort magique ; si la créature n'est pas du Plan Primaire, elle est bannie même si elle réussit son jet de sauvegarde. Le chant de Koriel dissipe les avatars et créatures conjurées à 60 m si l'avatar le désire (jet de sauvegarde à -4 pour annuler). Une fois par jour, il peut prononcer une parole divine et faire une résurrection.

Panzuriel (dieu intermédiaire)

Panzuriel est une détestable entité. une rampante et tortillante créature maléfique bannie du Plan Primaire et restreinte à un fétide. puant et saumâtre bassin sur l'Hadès. Sashelas des Abîmes et d'autres dieux supérieurs (variés) essayèrent de bannir aussi Panzuriel des profondeurs, mais quand le dieu fut repoussé du Plan Primaire dans la préhistoire, un coup du dieu elfe coupa le pied gauche de Panzuriel, qui resta au fond de la mer, oublié des dieux, alors que Panzuriel fuyait en criant vers les Abysses. Le pied coupé laissa une partie de son être sur le Plan Primaire et le dieu s'est arrangé, lentement au fil des éons, pour rétablir un peu de sa maligne présence, mais seulement sur le lit de la mer et les créatures attirées par ces sombres profondeurs.

Panzuriel est amer et enragé de son exil. Il cherche toujours à tuer des elfes marins, les serviteurs des divinités aquatiques bonnes, et à ravager et détruire les mers. Il cherche la vengeance et rien ne l'amuse plus que la simulation des tortures et du meurtre qu'il a conçus pour Sashelas des Abîmes. S'il peut trouver un elfe mortel qui jouera le rôle du dieu, tant mieux. Malgré sa férocité, Panzuriel est froid dans ses plans. Il sait que la tâche sera lourde et qu'il doit attirer de nombreux serviteurs avant d'éradiquer les elfes marins.

Comment jouer son rôle : Panzuriel acceptera virtuellement toute race comme chamans ou prêtres s'ils ont les capacités de le servir. Les krakens sont son espèce monstrueuse favorite, mais bien d'autres trouvent de l'attrait à la noirceur de ce dieu sauvage et amer. Dans le détail des prêtres et chamans qui suit, le MD est libre d'exclure les races ne convenant pas à sa campagne (Panzuriel n'a par exemple pas de prêtres/chamans kraken ou maigrichons ou vodyanoïs sur tous les mondes).

Les apparitions de l'avatar de Panzuriel sont limitées strictement, car si un avatar est tué ou dissipé sur le Plan Primaire, il faut à Panzuriel 20 ans pour le reformer (ceci varie suivant les mondes et se raccourcit au fil des millénaires). I1 évite donc le conflit direct et utilise des prêtres à cette fin. Il n'envoie pas de présages à d'autres que les krakens, à qui il donne des visions très réalistes des vaisseaux et communautés à détruire.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n'importe quel mauvais (koalinthes, krakens, merrows, sahuagins, maigrichons, vodyanoïs) ; ZdC meurtre, confusion. subversion ; SY empreinte de pied gauche, ou tête de kraken.

Avatar de Panzuriel (guerrier 15, prêtre 18)

L'avatar est un vieil humanoïde voûté avec des branchies, la peau verte, des écailles vertes sur les surfaces ventrales et jaunes sur le dos, avec une robe noire en 1ambeaux ; il traîne sa jambe gauche en marchant, et elle se termine par un pied de cristal. Ses yeux verts brillent légèrement, et ses mains griffues agrippent son bâton-canne. Il peut se changer en un poulpe géant (taille G 3 m) en un round. Ses sorts de prêtre viennent des mêmes Sphères que ses prêtres plus la Sphère de la Pensée.

For 19	Dex 16	Con 18
Int 20	Sag21	Cha 15
VD 6 n 6	T M (180)	RM 35%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 2 (9)	TAC0 5	Dg ld6+ld10+4(bâton) +7
		et 1 d6+7 (coup de pied)
		ou 1 d8 (x8) /3d6

Attaques/défenses spéciales : Le pied de cristal de l'avatar est traité comme une arme +3 et l'avatar peut frapper avec lui en plus de son puissant bâton +4. qui fait 1 d 1 0 points de dégâts d'électricité en plus des dégâts normaux (jet de sauvegarde/sorts pour demi-dégâts électriques). L'avatar peut invoquer 1 d4+2 pieuvres géantes l/jour pour jusqu'à 6 tours. L'avatar a une infravision parfaite sur60 m et peut voir dans les ténèbres magiques. Il utilise ténèbres continuelles et ténèbres 9mâvolonté, et3/jour peut créer une tempête de boue/corail qui a l'effet d'une tempête de glace de type l et de type Il sur 6m. Trois fois par jour, l'avatar lance charme personne et confusion. Toutefois, l'avatar a des faiblesses. Il doit garder une part de son corps sur le lit de la mer en permanence et s'il est forcé de la quitter (par lévitation, etc.), il perd 1 d6 pv/rd. Il ne peut entrer dans les eaux peu profondes (1 5 m et moins) ni être magiquement forcé à le faire. Il fait ses jets de sauvegarde à -4 contre tous sorts de la Sphère du Soleil et contre toutes les versions de mage de lumière, lumière continuelle et tout autre sort ayant pour effet premier de faire de la lumière (comme rayon de soleil, etc.). Les sorts "brillants» comme éclair, chaîne d'éclairs et ainsi de suite l'aveugleront 1 d2 rounds à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde/sorts à -4.

Devoirs du clergé

Les prêtres et chamans de Panzuriel sont une racaille réunie partout où il trouve des créatures assez perverties et dépravées pour le servir. Ils doivent établir leurs antres sur le lit de la mer et attaquer tout ce qui les approche. Ils doivent spécialement attaquer les elfes marins, et s'ils fuient

un combat impliquant les elfes, le dieu effacera simplement leur existence. Tous les objets magiques que rapportent leurs attaques doivent être sacrifiés, et offerts au dieu (les prêtres krakens sont exemptés de ceci et peuvent employer les objets utiles).

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL n'importe quel mauvais ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Animale*, Charme*, Combat, Divination, Élémentaire (terre, eau). Soins (inv.), Conjuration*, Soleil (inv.), Guerre; PC aucun ; RM contrôle â -4. LN suivant race (krakens 1 2, maigrichons chamans seulement, vodyanoïs 9) ; DV par race (défaut d6) ; Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL n'importe quel mauvais ; LN suivant race (krakens 7 maigrichons 3, vodyanoïs 5) ; DV suivant race (défaut d6).

Persana. (dieu intermédiaire)

Persana est le dieu qui a créé les tritons â partir d'eau magique d'une fontaine du plan élémentaire de l'eau. Maintenant sa race est populeuse et puissante dans les océans, et il les encourage â construire des cités sous-marines. Persana semble avoir peu d'intérêt direct pour quoi que ce soit d'autre que son peuple, mais coopérera facilement avec d'autres divinités marines pour arriver â des accords sur le répartissement des territoires pour les tritons qui sont légèrement xénophobes. Il peut même servir des dieux supérieurs puissants de la mer si c'est à l'avantage de la race des tritons.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Persana peut suivre les intérêts d'autres divinités (voir ci-dessus) et même accompagner leurs avatars. Ses prêtres n'ont pas de pouvoirs spéciaux (des tritons exceptionnels existent plutôt, et sont encore une manifestation de la puissance de Persana), et il lui arrive de les guider en envoyant des avatars devant les cours des tritons (rarement) et en envoyant des présages sous forme de perles trouvées par chance, de cavernes habitables, ou de tourbillons sous-marins localisés.

Caractéristiques : AL n(b) ; ALF n(b) (tritons) ; ZdC tritons, architecture ; SY trident en conque.

Avatar de Persana (guerrier 13, mage 12, prêtre 12)

L'avatar de Persana est un grand triton musclé â la peau verte portant une grande conque verte et rose. Il utilise des sorts des Sphères de ses prêtres et de toutes les Écoles de magie sauf Nécromancie et Illusion/Fantasme.

For 18/00	Dex 17	Con 18
Int 19	Sag 20	Cha 19
VD n 30	T G (300)	RM 30%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 5	Dg 2d 10+3 (trident) +6

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux sorts élémentaires (eau), â la peur, et sa peau de requin cuir +4 le rend immunisé â tous les sorts de contact. L'avatar invoque 3d6 lions de mer, qui restent 6 tours, en soufflant dans sa conque 3/jour. 11 appelle les tritons télépathiquement avec une portée de 3 km. Son trident +3 paralyse les adversaires au toucher pour 3d4 tours â moins d'un jet de sauvegarde/paralysie â -2.

Devoirs du clergé

Les prêtres tritons sont ministres de justice aux cours des tritons, architectes des cités sous-marines, ou chefs de batailles, se spécialisant généralement dans un seul de ces rôles. Les architectes et bâtisseurs sont très éminents dans la société tritone.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 13 et For I3 ou Dex 1 3 et Cha 1 3; AL n(b) (tritons seulement) ; AP dague, filet, javelot, trident ; RA peau de requin (CA4) ; SK Générale, Animale, Charme*, Combat*, Création, Divination, Élémentaire (eau), Soins, Nécromancie, Protection, Conjuration, Vigilance* ; PC aucun ; RM non . LN 11 ; DV d4 (d6 pour prêtres de bataille avec For 1 3+) Chamans non.

Quorlinn (dieu mineur)

Quorlinn est un dieu étrange représenté dans de nombreux mythes obscurs comme l'expérience ratée d'un dieu du ciel loyal trop embarrassé pour admettre son échec. Toutefois, Quorlinn fait ses preuves dans une série d'escapades impliquant la tromperie, le déguisement et le vol, s'échappant souvent en y laissant quelques plumes. Pour ramener â son créateur quelque objet de choix. Le dieu supérieur se laisse convaincre et Quorlinn obtient une race créée â son image.

Malheureusement. ceci ne captive pas Quorlinn. Il ne veut pas la responsabilité de cette race et se plaint constamment qu'elle lui pèse; c'est probablement une défense car il n'est pas inattentif, mais il se sent trop faible pour faire un bon protecteur. Dès lors, il enseigne aux kenkus le vol, le déguisement et les talents magiques en espérant qu'ils seront capables de se débrouiller seuls.

Comment louer son rôle : Quorlinn est irritable. irascible et volage, mais pas mauvais. Il n'envoie pas d'avatars (et ses caractéristiques ne sont là que pour référence) ni de présages, et ses prêtres doivent se lamenter pour obtenir leurs sorts, qui ont25% de chances de ne pas être accordés pour chaque jour.

Caractéristiques : AL n ; ALF n (kenkus) ; ZdC duperie, déguisement, vol ; SY masque avec gros faux nez.

Avatar de Quorlinn (illusionniste 1 0. voleur 14)

L'avatar est un kenku normal portant un masque noir avec des vêtements quelconques, s'il apparaît.

For 15	Dex 19	Con 15	
Int 20	Sag15	Cha 18	
VD 9 v 36	T M (180)		RM 15%
CA 0	DV 12	PV96	
#AT3(1)	TAC0 9	Dg d8/d8 (griffes) et 1d 12 (bec) ou suiv. arme.	

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut utiliser les sorts suivants 2/jour : apparence altérée, changement d'apparence, porte dimensionnelle, invisibilité améliorée, tour de corde, porte d'ombre, moquerie. Aucun volatile naturel ne l'attaquera. il emploie généralement une épée courte +3 de rapidité s'il est forcé de combattre.

Devoirs du clergé

Les prêtres et chamans de Quorlinn sont une bande exceptionnellement sournoise et vicieuse. Leurs enlèvements orchestrés de mains de maîtres, ainsi que leurs pièges et embuscades sont redoutés. Ce sont de bons espions. et différentes cellules de prêtres collectionnent et amassent toutes sortes de secrets (généralement banals ou triviaux) qu'ils refusent de partager avec les prêtres d'autres groupes, comme des gosses. Ils doivent toujours essayer de sauver des kenkus réduits en esclavage.

Obligations et pouvoirs : CR Dex 1 5 Int 12 ; AL n (kenkus seule ment); AP comme voleur ; RA comme voleur ; SI Générale. Animale*. Chaos, Charme*, Création, Divination, Soins*, Plantes, Climat ; PC aucun; LN 9 . DV d4 . Chamans oui.

Chamans : CR Dex 11 ; AL n ; LN 4 ; DV d3.

Remnis (dieu mineur)

Remnis, grand seigneur des aigles. vole dans le plan élémentaire de l'air, dans l'Opposition Concordante, le Nirvana. les Limbes et les Champs Élysées. Il chasse dans les Terres des Bêtes et se perche au sommet du Mont Olympe. Sa vision s'étendant au-delà de l'horizon, le dieu attend l'appel du service. Remnis est la monture de nombreux dieux du ciel dans les panthéons humains et demi-humains. Il fournit un service sans faille, et une brave et loyale aide au combat en retour pour les dieux qui permettent â ses rejetons d'avoir un habitat isolé et sûr. Il est intelligent, sage et bon chasseur. Ses vols et sa vision sans fin lui montrent bien des secrets qu'il révèle ensuite â ceux qu'il sert. Il est aussi en excellents termes avec Syranita et AErdrië Faenya. Remnis n'a pas d'ennemis spécifiques.

Comment jouer son rôle : Remnis n'envoie que très rarement des avatars de son propre chef généralement pour chasser une magnifique bête ou pourchasser une créature mauvaise. Son avatar sert de monture â de nombreux dieux bons ou neutres des cieux et membres de la Seldarine. Il vielle aussi sur les communautés d'aigles géants avec jalousie. et son avatar pourrait apparaître pour repousser des créatures voulant attaquer des aigles, voler leurs oeufs ou les menacer autrement Son avatar peut apparaître en présages aux aigles géants, les alertant d'un danger. À l'occasion. l'avatar approchera pour faire un dernier vol en compagnie d'un aigle vieux et sage proche de la mort, et pourrait lui désigner le jeune membre de la communauté qui sera appelé à prendre le rôle de chef â sa mort.

Caractéristiques : AL n(b) . ALF n (aigles géants) ; ZdC aigles géants, ciel, service ; SY tête d'aigle géant avec yeux verts.

Avatar de Remnis (paladin 14. prêtre 7)

L'avatar est un immense aigle doré avec des yeux brillants verts et une envergure de 17 m. Il utilise des sorts des Sphères Générale, Animale, Combat, Divination, Soins, Protection, Soleil, Climat.

FO 18/00	Dex 16	Con 18
Int 19	Sag18	Cha 19
VDv90	T E (6m long)	RM 20%
CA0	DV 15	PV 120
#AT3	TAC0 5	Dg d 1 2+6/d 1 2+6 (serres) et 2d 1 0 (bec)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux poisons, paralysie, et tous sorts annulant ou affectant directement le vol (lévitation, toile, etc.). L'avatar peut créer la terreur chez les volatiles naturels, qui ne l'attaqueront jamais. D'un battement d'aile, il crée les effets suivants, l/jour chaque : terreur6 m, tempête de feu, répulsion (9 m).

Sekolah (dieu intermédiaire)

Le vicieux et toujours affamé Sekolah et une divinité qui n'a pour ainsi dire pas d'alliés. Il représente une force élémentaire sans préoccupation, vicieuse et brutale, et il poursuit sa course au pillage, â la destruction et â la domination, la nature féconde de sa race assurant qu'ils ne seront jamais exterminés. Le grand requin nage dans les
Enfers, et aucun Baatezu n'ose l'approcher, en raison de sa terrible férocité. Sekolah fera du chemin pour trouver des krakens, pieuvres et autres monstres marins de grande taille, qu'il pourra chasser sur les plans.

Comment jouer son rôle : La divinité envoie généralement ses avatars chasser des monstres, et comme il n'a pas d'alliés et de nombreux ennemis, il osera rarement aider les sahuagins en leur en flanquant un pour une de leurs attaques. Il peut en envoyer un aider un raid déjà couronné de succès, recevant avec gratitude un hommage sacramentel de ses prêtres. Il ne s'ennuie pas avec des choses aussi subtiles que des présages.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (sahuagins) ; ZdC pillage, chasse, tyrannie ; SY requin blanc.

Avatar de Sekolah (guerrier 1 7)

L'avatar prend la forme d'un grand requin blanc

For 19	Dex 17	Con 19
Int 1 7	Sag 1 7	Cha 18
VD n 36	T G (210 long)	RM 30%
CA -3	DV I8	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 3d10+7 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé â la magie absorbant la force, provoquant la terreur. ou pacifiant (symbole de persuasion, etc.). Il ignore toutes les illusions. Il avale les créatures de taille M et moindre d'un coup sur un jet de toucher réussi de 16+ (la victime subit 2 20 points de dégâts par acide par round, la CA interne est de 0). L'avatar lance peau de pierre 3/jour et irradie un manteau de terreur permanent pour tous les non sahuagins.

Devoirs du clergé

Les prêtres sahuagin sont hiérarchiquement organisés et tyranniques, les aînés ayant le respect craintif des jeunes. Ils mènent des raids, choisissent leurs morceaux après les nobles, et officient aux sacrifices rituels. Le prérequis en Int ne reflète pas une appréciation de l'intelligence par Sekolah, mais le clergé n'accepte que les sahuagins assez malins pour mettre un raid efficace sur pied. Un prêtre doit avoir un compagnon requin pour dépasser le niveau 2.

Obligations et pouvoirs : CR Int 12 ; AL lm ; AP dague, javelot, trident ; RA aucune ; SI Générale, Animale*, Combat, Soins (inv.), Protection, Guerre ; PC 1) charme requin 4) terreur 7) manteau de terreur9) peau de pierre ; RM non ; LN 9 ; DV d6 ; Chamans non.

Surminare (déesse mineure)

Surminare est une déesse tranquille, gentille et réfléchie qui est recluse et timide, même en compagnie de l'Asathalfinare qu'elle aime et â qui elle fait confiance. Elle peut être joueuse, toutefois, et son appréciation des simples beautés et passe-temps ressort dans le comportement du peuple selkie. Elle déteste les confrontations, mais sait être brave quand il le faut. Surminare ne quitte pas les eaux de Thalasia et a là son propre antre précautionneusement obscurcie, caché par des algues, des labyrinthes et un faux complexe de grottes.

Comment jouer son rôle : Surminare n'enverra pas d'avatar sur le Plan Primaire â moins d'être accompagnée d'au moins un avatar d'une autre divinité de l'Asathalfinare ou d'un ami en qui elle a autant confiance, ou â moins qu'une communauté selkie ne risque la destruction imminente par des ennemis maléfiques. Elle n'a pas de clergé, seulement des chamans qui servent les vénérables chefs de groupes selkies . elle leur envoie des présages sous forme de changement de climat ou de décoloration des perles que les chamans utilisent pour la divination.

Caractéristiques : AL n(b) ; ALF n(b) (selkies) ; ZdC selkies, beauté, paix ; SY perle dans une paume de selkie.

Avatar de Surminare (paladin 9, druide 14)

L'avatar est un selkie â la fourrure rayée d'or et d'argent, et aux brillants yeux bleus, ou une femelle elfe marine ou humaine richement habillée et très belle. Elle utilise des sorts des Sphères des druides et de ses propres chamans.

For 15	Dex18	Con 16
Int 18	Sag 20	Cha21
VD 1 2 n 48	T M (180)	RM 20%
CA0	DV 12	PV96
#AT3/2	TAC09	Dg suiv. arme

Attaques/défenses spéciales : L'avatar de Surminare est immunisé aux sorts élémentaires (eau), poison, mort magique et soins inversés. Elle porte un anneau de protection +4, une broche bouclier et un anneau de retour de sorts. L'avatar évite généralement le combat â moins qu'un ami ne soit dans le besoin. utilisant ses talents de nageuse pour fuir.

Devoirs des chamans

Les chamans de Surminare sont toujours déférents auprès des vénérables chefs selkies (voir Bestiaire Monstrueux) qui ont une Sa gesse de 17+. Ils supportent les chefs, défendent les selkies et coopèrent avec les autres créatures aquatiques bonnes, comme les chefs le désirent. Les chamans commercent souvent sous forme humaine, utilisant tranquillement leurs sorts d'amitié et de charme pour aider un peu les négociations. Ce sont de fermes protecteurs de l'environnement marin et ils sont contre l'exploitation.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 11 Cha 11 ; AL n(b) (selkies seulement) ; AP dague, filet, bâton ; RA aucune ; SI Générale, Animale, Charme, Création, Divination, Soins, Nécromancie*, Protection, Vigilance*, Climat ; PC 1) localiser perles â 40 m 3) amitié 5) charme monstres ; RM repousse ; LN 5 ; DV d4 ; Chamans seulement.

Syranita (déesse intermédiaire)

Syranita est le membre aérien de l'Asathalfinare, partiellement en raison de sa grande amitié avec AErdrië Faenya (que quelques aarakocras vénèrent) et de sa conséquente amitié avec Sashelas des Abîmes, et partiellement parce qu'elle cherche autant d'amis que possible parmi les dieux pour son aimable et relativement faible race. Elle compte des amis parmi les djinns et janns, dieux humains des cieux, Stronmaus des géants, et Remnis le dieu aigle. Comme Remnis, elle est un excellent espion et est très attentive. Elle aime beaucoup la musique et les chansons.

Comment jouer son rôle : Syranita utilise activement ses avatars pour modifier le climat sur le Plan Primaire. pour aider les aarakocras (souvent en repoussant leurs ennemis), pour assister des races amies d'une manière semblable, et parfois pour écouter un grand barde pratiquer son art. Elle connaît le sort de Stance et prête parfois attention à ses voyages. Elle envoie des présages et avertissements à ses prêtres et chamans sous forme de poussières volantes.

Caractéristiques : AL nb ; ALF nb (aarakocras) ; ZdC aarakocras, protection, attention ; SY collier d'opale au pendentif en plumes.

Avatar de Syranita (mage 1 2, druide 16)

Syranita est une femelle aarakocra â la peau argentée et aux plumes rose-or. Elle utilise les sorts des druides, plus Garde, Protection, Soleil, et toutes les Écoles de mage sauf Nécromancie et Invocation/Évocation.

For 1 6	Dex 18	Con 16
Int19	Sag 19	Cha 19
VD9v 72	TM(180)	RM 35%
CA -3	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg d6+4/d6+ 1 (griffes) ou selon arme + 1

Attaques/défenses spéciales : L'avatar a une vue parfaite qui porte â 6 km et ne peut être surpris. Aucun sort affectant ou annulant le vol ne l'affecte, et aucun volatile naturel ne l'attaquera. Elle peut invoquer un immense élémental de l'air de 24 DV qui la servira 12 tours, 2/jour, et un immense djinn (1 0 DV 80 pv) 1 /semaine pour 1 2tours. Son collier d'opales magique agit comme un anneau de protection +4avec toutes les fonctions d'un anneau des étoiles filantes, et il irradie protection contre le mal 6 m quand elle le désire.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Syranita et ses chamans servent les communautés en tant que protecteurs et éducateurs des plus jeunes. Ils les défendent en invoquant des élémentaux (voir Bestiaire Monstrueux) et par leurs sorts Leurs rituels religieux impliquent des chants et sifflements.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AI nb ; AP toutes ; RA aucune . SI comme druide plus garde, protection, soleil ; PC 3) peut invoquer 1'élémental de l'air dans le groupe (voir Bestiaire Monstrueux) 4) protection/mal 3 m 9) interdiction; RM repousse â 2 niv. ; LN 9. DV d4 Chamans oui.

Chamans : CR Std ; RA aucune ; LN 4 ; DV d3.

Trishina (déesse mineure)

Trishina est la compagne de Sashelas des Abîmes et travaille étroitement avec lui. Toutefois, elle est plus pacifiste, plus inclinée â aider les créatures qui ont des ennuis. et croit plus que le Mal peut être tourné vers le Bien si l'on fait preuve de compréhension et de gentillesse. Trishina divise son temps entre les Sept Cieux et Thalasia, où elle détient une part de la mer pour l'esprit des dauphins qui sont tombés en défendant leurs petits.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Trishina a de fortes chances d'être accompagné de celui de Sashelas des Abîmes. Elle est active et envoie son avatar seul pour aider et soigner les dauphins et elfes des mers dans leur détresse (et parfois même des naufragés humains). Elle n'envoie pas de présages aux prêtres dauphins, leur préférant une communication télépathique directe.

Caractéristiques : AL lb ; ALF n'importe quel bon (dauphins, elfes marins) ; ZdC amour, fidélité, les jeunes, jouer ; SY dauphin avec un petit.

Avatar de Trishina (druide 14)

Trishina peut apparaître comme une très jolie jeune elfe marine ou un dauphin femelle, changeant instantanément de forme â volonté. Elle utilise des sorts des Sphères de ses prêtres.

For 14	Dex 17	Con 17
Int 17	Sag 20	Cha 22
VD9 n24	T M (1 50)	RM 35%
CA 2	DV 11	PV88
#AT 1	TAC0 9	Dg 1 d6 (coffre) ou selon arme

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux poisons, absorptions d'énergie. soins inversés et mort magique. Elle irradie en permanence un globe mineur d'invulnérabilité et protection contre le mal6 m. Elle peut lancer débilité mentale sur un adversaire 4/jour, et 1 /jour changer l'alignement d'une créature à 20 m en loyal bon (jet de sauvegarde/sorts pour annuler, les êtres extraplanaires ne sont pas affectés).

Devoirs du clergé

Les prêtres sont pacifistes â moins que la protection des jeunes ne soit en jeu, auquel cas ils se battent férocement, se sacrifiant s'il le faut. Les prêtres dauphins et elfes des mers doivent s'entraider et aider les créatures non maléfiques en détresse, sur ou sous la mer. Les prêtres plus vieux sont toujours respectés. Les prêtres gagnent des niveaux d'expérience en sauvant des créatures tout comme d'autres en gagnent en tuant des monstres.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 14Cha 1 0 ; AL n'importe quel bon; AP dague, bâton (elfes marins seulement) ; RA aucune ; SI comme druide plus Garde, Nécromancie, Protection, Soleil ; PC 1) tous sorts de protections se lancent comme s'ils étaient de un niveau inférieur (ex. protection/mal 3m devient un sort de niveau 3 5) porte dimensionnelle 7) dissipation du mal 12) parole divine ; RM repousse ; LN 1 0 (elfes marins), 12 (dauphins) ; DV d4 ; Chamans non.

Lion de Mer (dieu mineur)

La résidence de Lion de Mer dans les plans n'est pas connue, mais son avatar parcourt le Plan Primaire incessamment. Il existe de nombreux mythes sur ses buts. Quelquefois, il est décrit comme recherchant un enfant ou un dieu perdu qui est son meilleur ami, et par loyauté il parcourt les plans et continue â chercher ; les mythes qui disent qu'il s'agit de Stance sont peut-être les plus proches de la vérité. Bien que ceci soit étranger â sa quête, Lion de Mer hait les requins et les attaque à vue.

Comment jouer son rôle : Lion de Mer est très joueur et peut rugir pour le plaisir, avec parfois des effets malencontreux. Lion de Mer est enchanté par les chansons et sent les bardes à 1,5 km ; il récompensera un barde qui chante pour lui par un don, une perle, ou quelque trésor trouvé au fond des eaux. Généralement, toutefois, Lion de Mer ignore les communication qui lui sont directement adressées et s'occupe de ses affaires.

Lion de Mer a des moments de mélancolie noire, durant lesquels il est pratiquement inapprochable et peut attaquer quiconque vient trop près Seuls les paladins, dauphins et elfes marins sont tolérés comme contacts potentiels en de tels moments et ils doivent rester silencieux pour pouvoir approcher. Les larmes de Lion de Mer durant ces heures noires sont équivalentes â des potions d'extra soins si on les réunit dans un récipient dans l'heure qui suit ses pleurs. Quiconque boit une telle potion devra toutefois réussir un jet de sauvegarde/sorts ou être pris de mélancolie pour 2d4 heures ; le buveur a 50% de chances d'être affecté par un sort de rêve la nuit suivante.

Caractéristiques : AL n(b) ; ALF n/a ; ZdC inconnue, mais hait les requins ; SY tête de lion de mer.

Avatar de Lion de Mer (mage 10. prêtre 10)

L'avatar de Lion de Mer est un immense lion de mer dont le corps est composé d'eau qui semble plus visqueuse que la saumure. contenue dans une membrane de plasma élastique qui lui donne sa forme 11 lance des sorts de toutes les Sphères druidiques plus Combat, Garde et Voyageurs. Ses sorts de mage sont des Écoles d'Abjuration, Élémentaire (eau) et Enchantement/Charme.

For 18/00	Dex 16	Con 18
Int 17	Sag18	Cha 18
VD n 24	T E (450 long)	RM 20%
CA 2	DV 14	PV112
#AT3	TAC07	Dg d 1 0+6/d 1 0+6 (griffes)
		2d 1 2 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux sorts élémentaires (eau) mais fait des jets de sauvegarde â 2 contre les sorts élémentaires (feu). Il est immunisé â tous les sorts d'Illusion/Fantasme et affectant l'esprit. Trois fois par jour, Lion de Mer peut rugir, affectant toutes les créatures qui l'entendent â 20 m ; elles doivent faire un jet de sauvegarde/sorts ou être assourdies 2d4 rounds et perdre 2d4 niveaux de sorts mémorisés (si applicable), et elles sont confuses 2 rounds.

Stance (inconnu)

Stance est un dieu en transition, se développant et transcendant son chemin au travers des éléments dans une progression ordonnée ; maintenant, il est en développement final, dans l'élément de l'air. Sa manifestation sur le Plan Primaire est une sphère de chants qui approche sans prévenir et est inaudible hors de la sphère, bien que ses effets puissent persister (voir plus bas). On pense qu'il est en parallèle avec les présences spirituelles qui affectent les plans extérieurs du bien et le plan élémentaire de l'air, où des effets similaires â ceux décrits plus bas se produisent. Quelques rares dieux connaissent les buts et la destinée de Stance, mais aucun n'en parle â ses prêtres.

Comment jouer son rôle : Les manifestations de Stance peuvent être un signe avant coureur ou un avertissement, un renfort â l'aide de créatures bonnes en péril (souvent accompagné de 1 d4chiens de lune), mais ne s'engage pas directement en combat et ignore les attaques tournées vers lui. Autrement, la manifestation parcourt le Plan Primaire, suivant son propre but inscrutable, bien qu'il soit connu pour avoir mené des créatures exceptionnellement bonnes â des sites sacrés et des refuges.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n/a ; ZdC inconnue ; SY sphère de cristal dorée translucide.

Manifestation de Stance

Caractéristiques : VD v 1 44 ; T G (sphère de 1 2 m dia) ; RM spéciale; équiv. DV 18 ; pv 188 ; Dg spécial ; utilise la magie au niveau 25.

Ceux qui sont dans le rayon de l'effet de chant entendent un choeur extraterrestre qui chante des symphonies d'une beauté â déchirer le coeur. Ceux qui entendent les chants entrent en transe et y restent 1 d6 rounds après que la sphère soit partie, et ne peuvent engager aucune action offensive. Un jet de sauvegarde/sorts est permis â 10 pour annuler l'effet. Si une créature entendant les chants est d'alignement neutre bon et **rate** un jet de choc métabolique, elle gagne 1 point de Sag permanent. Les créatures bonnes sont affectées comme si elles en tendaient le chant d'un barde de niveau 20, pour ce qui est du moral, etc

Trois fois par jour, la manifestation peut laisser derrière elle un globe d'invulnérabilité de 6 m quand elle part. Trois fois par jour, son chant crée une émotion (espoir) dans son aire, ou provoque la terreur chez des créatures maléfiques. Une fois par jour, dans l'aire d'effet, le chant peut changer de registre pour créer un arrêt du temps qui dure 1 d6+ 1 rounds ou jusqu'à ce que la sphère bouge, et de même l/jour, le chant peut changer de registre pour chanter une parole divine comme un mantra.

Stance ne peut être affecté par des sorts influençant l'esprit, et les sorts élémentaires (air, feu) sont sans effet sur lui. Comme la manifestation est non corporelle, aucune arme ne l'affecte, ni aucun sort affectant principalement le corps (affaiblissement, etc.)

Des manifestations bénignes mineures sont aussi associées â Stance Typiquement, des créatures d'alignement bon peuvent entendre des chants lointains de nuit, s'éveiller pour trouver des créations telles que de l'eau et de la nourriture ou même un manoir somptueux de Mordenkainen qui contient un festin des héros si les créatures sont dans une situation précaire.

Dieux des écailleux

Introduction

Les dieux des créatures reptiles et amphibies comprennent un puissant groupe central qui, dans le mythe, se tient hors du reste de la création. Ces divinités sont considérées comme anciennes au point de n'avoir pas d'âge, et d'être des puissances primaires. Elles ne sont pas associées aux dieux des autres races, elles ne créent pas de mondes et ne les modifient que peu . elles existent simplement en elles-mêmes. Ceci tend â les rendre plus distantes vis-à-vis leurs adorateurs â sang froid que la plupart des dieux, et elles sont généralement lentes â réagir aux changements, même au fil des décennies et des siècles. Une des conséquences de ceci est souvent que leur race subit un déclin lent et implacable, les kuo-toas en étant un excellent exemple.

Ces divinités sont généralement considérées comme très sages, spécialement dans leur connaissance de magies très anciennes et oubliées. Elles sont souvent elles-mêmes intensément magiques par nature, mais cachent leurs secrets et restent silencieuses.

Ce groupe central comprend principalement quatre divinités qui forment deux paires. Merrshaulk, dieu des yuan-tis et Blibdoulpoulp, la déesse kuo toa sont tous deux des dieux de races sur le déclin qui sont, eux-mêmes, fort inactifs et quelque peu laxistes. Merrshaulk est détaché au point de l'hibernation profonde, se réveillant même rare ment pour se préoccuper des affaires du Plan Primaire , alors que la déesse kuo-toa s'enveloppe de son royaume reclus, haïssant tout ce qui y est extérieur.

L'autre paire est étonnante car ce sont des dieux aux aspects multiples. Io, le Dragon Novénaire, contient en lui tous les alignements et est vu par les dragons comme le grand créateur de toute chose, y compris eux-mêmes Les dragons sont très susceptibles â ce sujet. Tout comme les dragons mortels considèrent qu'ils ont conçu ou inventé tout ce qui a de la valeur ou de l'importance, ils considèrent que Io a créé le multivers et a eu la grâce de permettre â "des êtres moins importants"' (d'autres dieux créateurs) de jouer avec ceci et de modifier sa création. Il vaut mieux ne pas discuter avec un dragon â ce sujet.

Shekinester, la reine naga. est une déesse d'aspect triple de loyal bon, de chaotique mauvais et de neutralité pure. Alla apparaît sous forme d'une enfant, d'une jeune fille et d'une femme mûre. Enroulée dans les halls de sa cour de lumière, la déesse naga est l'incarnation de la sagesse pratique, un grand serpent sage tout comme l'est Io lui-même.

Jazirian, le dieu couatl, a aussi une affinité avec ce groupe central, bien que les couatls pensent â lui en termes très subtils comme la perfection d'un archétype qui existe en d'autres formes de serpents moins parfaites ; ceci est une variation du thème qu'Io et Shekinester représentent . celui de la multiplicité de l'être. Ainsi, ces dieux reptiles très anciens ont une complexité comparable â leur âge et â leur sagesse. L'autre divinité qui est parfois avec eux est singulière : Chronepsis, le Dragon Mort, présidant sur le temps, le sort et la loi éternelle. Chronepsis ne parle ou ne communique jamais, et s'il connaît la fin de toutes choses, il n'en dit rien. Ce dieu muet est vu dans certains mythes draconiques comme un ensemble qui imite l'extension parfaitement équilibrée d'Io sur tous les mondes. Io est juste devenu toutes choses, Chronepsis retire de nouveau tout en lui-même. Parfois, et en accord avec ceci, ce sont deux frères représentés ensembles par un symbole très complexe ayant en son centre l'image d'un dragon â neuf têtes avec une queue fourchue â neuf branches, chaque tête avalant une queue.

Io et Shekinester ont des divinités serviteurs, des enfants errants du sexe opposé qui sont joueurs, capricieux, et parfois disposés â permettre â certains mortels d'entrevoir les secrets que leurs parents gardent si précautionneusement. La fille d'Io, Aasterinian est chaotique, volage, joueuse et rieuse, et n'a rien de la gravité de son puissant père. Elle sert de messager à Io, mais pas fiablement--elle est facilement distraite des tâches qu'il lui confie. Dans le mythe, elle n'a pas de mère et elle est née directement de l'être d'Io, d'une manière très complexe impliquant de nombreuses ruminations et considérations par le père Novénaire ; cette mythologie est complexe et n'existe que sous forme partielle chez les dragons (qui n'en parlent de toute façons que très peu) . elle est dès lors incohérente de monde en monde.

Parrafaire, le fils de Shekinester est de même un être â l'esprit léger. C'est aussi un farceur, mais il est plus réfléchi et sage que la déesse dragon. Parrafaire est un protecteur des secrets et de la sagesse cachée, un gardien comme sa mère, mais ses secrets ne sont pas de son être propre comme ceux de sa mère. Toutefois, il est clairement plus proche par nature de son parent qu'Aasterinian et il a aussi un parent du même sexe, généralement Jazirian dans la mythologie naga, malgré la nature hermaphrodite des couatls (qui n'est pas représentée dans la mythologie naga qui voit Jazirian sous son aspect mâle).

Aasterinian et Parrafaire sont chaotiques neutres par nature. toutefois, et malgré leur légèreté et frivolité, les rencontrer peut être dangereux. En fait, de tous ces puissants dieux reptiles, aucun n'est d'alignement bon. Les vieux dieux, Blibdoulpoulp et Merrshaulk sont mauvais alors que les autres sont poly-alignés. Aucun d'eux ne considère les vertus du bien comme nécessitant un respect premier. Celles ci sont méprisées ou font partie de l'équilibre de la nature

Les avatars de ces dieux ont certains traits en commun qui les rendent distincts. Ils ont tous une forte résistance â la magie, spéciale ment les avatars des dieux naga et dragons. reflétant la nature immensément magique de ces créatures (et de la création de ces dieux). Ils ont aussi une sagesse exceptionnelle, comme il sied â de très vieilles divinités, et des propriétés apparentées (comme l'immunité aux illusions, qui affecte les esprits reptiliens fort différemment en tous les cas). Ces qualités sont présentes quelle que soit la force du dieu qui manifeste l'avatar ; même l'avatar d'un demi dieu de ce groupe aura une résistance â la magie et une Sagesse relativement élevées

Enfants d'Io

À part Aasterinian, Io a répandu de nombreux demi-dieux draconiques de par les mondes. Beaucoup de panthéons locaux ont de tels demi dieux, des forces élémentaires (des demi-dieux dragons blancs et rouges sont courants), magiques (demi dieux draconiques d'or/argent), farceurs (rares puisqu'Aasterinian détient souvent ce rôle, mais des demi-dieux chaotiques bons sont présents dans certains panthéons), et plus. Aucun de ces demi-dieux n'a de prêtres ou de chamans ni aucune des divinités draconiques ; Io a conféré â ses créations une telle force physique et une telle magie qu'elle ne ressent pas le besoin d'un clergé (et de nombreux dragons peuvent lancer des sorts de prêtres dans de nombreux cas).

Ces demi-dieux mineurs ne nous intéressent pas comme dieux archétypiques. mais trois autres enfants du Dragon Novénaire. tous nés de son être propre, sont assez importants pour être pris en considération. Bahamut. le glorieux et resplendissant dragon de platine. Est seigneur des dragons d'or et d'argent et un puissant gardien des vertus loyales bonnes. Il a un peu du détachement de son parent, et n'est pas prompt â se mêler des affaires du Plan Primaire, mais contrairement â Io il est attentionné et encourage ses adorateurs. Bahamut a même une poignée de serviteurs humains et demi-humains dans certains mondes, et dans les mythes humains, il veille généralement sur les paladins d'une grande noblesse.

Tiamat. sa soeur loyale mauvaise, est une tout autre créature. EIle est une incarnation du plus puissant mal organisé dans Io, comme Bahamut, qui est une actualisation presque parfaite de la bonté de Io. Tiamat a pris résidence dans les Enfers et aime à y vivre. si tant est que cette brute puisse aimer quelque chose ; elle y parade, se proclamant créatrice de tous les dragons maléfiques. Elle est souvent considérée comme ayant longuement résidé sur le Plan Primaire, où elle se fit remarquer comme destructrice (mais aussi comme une créature magique puissante et avec un aspect de fertilité dû â sa nature féconde). Ensuite, elle se retira dans les Enfers, et de nombreuses races ont un mythe au sujet de son bannissement.

Différents mythes rendent toutefois différents dieux responsables de ce bannissement. Bahamut est assisté par un dieu des cieux/du soleil pour bannir Tiamat, mais le dieu change suivant le monde.

Faluzure, le Dragon de Nuit, est par certains aspects le plus sinistre et dangereux des grands descendants d'Io. Extrêmement beau dans ses écailles parfaites noires et bleu profond, le séduisant dragon de 1'ombre et de l'illusion est un maître du déguisement brillant et doué qui garde ses conseils pour lui et n'a pas le manque de retenue de Tiamat. Faluzure a un complexe métabolisme magique, car sa constante perfection requiert un courant constant de mort pour l'entretenir alors que les créatures qu'il abat deviennent les enveloppes des créatures mortes-vivantes qui lui servent d'entourage. Bien plus que tout autre dieu dragon, Faluzure s'est intimement impliqué dans les affaires de toutes les races -- tant qu'elles ont des vies et des âmes â donner pour qu'il se nourrisse.

Faluzure est un mal en évolution, développant plus de pouvoirs traitant de la non-mort (absorption d'énergie, maladie pourrissante, et ainsi de suite), et dont la force vitale dépend totalement de la mort d'autrui. Il y a de nombreuses histoires contées par des sages sur l'interrelation des forces vitales des dieux et des mortels. mais rien n'est aussi redoutable que Faluzure s'abreuvant de vies et d'âmes Io donna naissance â une beauté réellement terrifiante avec ce mince et toujours souriant dragon de la nuit.

Avatars draconiques : Sachez qu'ils sont réellement terrifiants . N'oubliez pas qu'ils ont toutes les capacités des Grands Vers de la sorte appropriée en plus des pouvoirs notés, et qu'ils peuvent se métamorphoser â volonté (Bahamut et Faluzure affectionnent particulièrement ceci).

Les dieux mineurs

Les autres dieux reptiliens et amphibiens ne forment pas un groupe puissant. Ils ont surtout en commun leur incurie, le fait de ne pas s'impliquer ou un état de déclin implacable de leur force d'être. Ainsi, Semuanya, le dieu homme-lézard, est une créature distante, froide, qui ne se soucie pas des autres, et cet état des choses est presque certainement responsable du déclin des hommes-lézards. Comme de puissants Tanar'ri infiltraient d'autres panthéons, un seigneur Tanar'ri a acquis plus d'influence parmi les lézards impériaux qui dominent tant des communautés hommes-lézards qui ont résisté â l'extermination par d'autres races. La langue mielleuse de mensonges de Sess'innek, sa force vicieuse et sa puissance intoxiquent beaucoup des simples hommes-lézards qui ne voient que des faiblesses dans les préceptes des chamans de Semuanya. Sess'innek a ses propres chamans, preuve d'une dramatique augmentation de puissance sur le millénaire. Si le seul but de Semuanya est de survivre, c'est un but qui arrive au bout de sa propre signification.

De même, Laogzed des troglodytes et Ramenos, le bizarre dieu grenouille des batrasogs sont des dieux qui semblent durer pour le seul plaisir de durer. En fait, leur existence est faible. Laogzed est simplement un immense lézard qui mange tout ce qu'il peut atteindre avec ses monstrueuses mâchoires, pour nourrir le corps puant qu'il traîne. Ramenos hiberne la plupart du temps, â peine capable de prêter attention â son propre sort ; autrefois actif et fort, la divinité déchirée est clairement en cours d'auto extinction.

De même, ces dieux ne sont accrédités d'a peu près rien dans les voies des puissances créatrices. Semuanya est la seule exception, un dieu qui créa les hommes-lézards, mais cette création est entachée par l'apparition des lézards impériaux chaotiques mauvais qu'elle ne conçut pas. Ce pourrait être Sess'innek qui changea magiquement des hommes-lézards ordinaires ou avancés en lézards impériaux, car de nombreux anciens contes et légendes, que d'autres races ont â propos des hommes lézards dans le temps, ne parlent pas de la puissance et de la domination des impériaux. leur origine peut donc être récente. Si Laogzed ou Ramenos ont créé leurs races vassales, alors les batrasogs et troglodytes n'ont pas de mythes â ce sujet. Ils n'ont d'ailleurs que les plus primitifs des mythes de création, et dans les deux cas, ils ignorent entièrement tout ce qui sort de leurs environnement et vies limitées.

Enfin, dans la liste des dieux qui suit, les divinités non draconiques sont données en premier, et celles des dragons sont présentées â part.

Blibdoulpoulp (déesse intermédiaire)

Blibdoulpoulp est une ancienne divinité d'une race repoussée de son habitat premier, sous et près des océans, principalement par des humains et leurs alliés demi humains. Maintenant son peuple n'habite plus que les profondeurs, en compétition avec les illithids et drows. Blibdoulpoulp est conséquemment une divinité rongée par la haine. Elle hait les humains et la plupart des demi-humains (spécialement les elfes) pour avoir repoussé sa race de son habitat et l'avoir massacrée. et elle hait les divinités drows et illithids avec lesquelles elle est en compétition pour le peu d'espace qui reste. Elle n'a pas réellement d'inimitiés spéciales pour les races aquatiques, car elles ne jouèrent pas un rôle majeur dans l'extinction des kuo toas.

S'ajoutant à cette haine aigrie, ou peut-être â cause d'elle, il y a son statut mental fragile. Blibdoulpoulp n'est pas absolument folle, mais elle est très imprévisible, irrationnelle, et prompte â de soudaines sautes d'humeur. L'endroit qu'elle occupe sur le plan élémentaire de l'eau est plein de courants, et varie avec ses émotions, une claire démarcation de la zone où elle vit. Elle s'entoure d'immense homards, écrevisses et autres crustacés primitifs qui ont peu changé de forme au fil des éons, comme pour se convaincre que ses pouvoirs non plus n'ont pas changé ou diminué.

En tant que divinité ancienne, il paraît que Blibdoulpoulp connaît des secrets magiques importants qui font partie de la matière élémentaire de l'univers. Du moins, elle le pense, car elle ressasse ces secrets, se les recontant à elle-même. Comme elle évite le contact avec les autres divinités, et ne partage pas sa connaissance, nul ne le saura jamais exactement.

Comment jouer son rôle : Blibdoulpoulp dépêche un avatar pour observer de grands sacrifices rituels dans les complexes majeurs de temples quand de nombreux humains et demi-humains sont noyés par ses prêtres et moniteurs. Elle n'envoie pas d'autres présages que des signes de plaisir ou de mécontentement, qui sont arbitrairement affectés par ses humeurs ; un changement de couleurs des grandes perles noires sacrées que les prêtres gardent dans les temples est un présage favori, tout comme une activité ou tranquillité inhabituelle des homards géants qui y résident.

Caractéristiques : AL nm (cm) ; ALF nm, cm (kuo-toas) ; ZdC ténèbres, folie, vengeance ; SY tête de homard, perle noire.

Avatar de Blibdoulpoulp (mage 12, prêtre 14)

L'avatar est une grande femelle humaine nue avec une tête de homard, une carapace articulée sur les épaules et avec des avant-bras en pince de homard. Elle utilise des sorts de prêtre des listes de ses prêtres plus Conjuration, et de toutes les Écoles sauf élémentaire (feu).

For 18/00	Dex 16	Con 16
Int17	Sag 14	Cha 18
VD12n36	T E (450)	RM 55%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 3d6+6 x 2 (pinces)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé au poison, à la paralysie. aux sorts élémentaires (eau) et aux sorts Illusion/Fantasme inférieurs au niveau 6. Si les deux pinces touchent le même adversaire au cours d'un round. la victime est entraînée jusqu'aux yeux de Blibdoulpoulp et forcée de les regarder . elle doit alors faire un jet de sauvegarde/sorts â -4 ou devenir folle instantanément. Une fois par tour,

l'avatar peut invoquer 2d8 homards géants (utiliser les données des crevettes géantes du Bestiaire Monstrueux. Crustacé géant) qui se battront 3 tours â ses côtés. Une fois par jour, elle peut invoquer 1d4 élémentaires d'eau de 16 DV qui la serviront 4 heures. L'avatar peut lancer un symbole de folie l/jour et possède un anneau d'influence humaine et une baguette de terreur.

Devoirs du clergé

Les prêtres de Blibdoulpoulp ont un rôle central dans la société kuo toa. Ils veillent sur la ponte et l'éclosion des jeunes kuo toas et font les rituels appropriés durant la saison de la ponte. Ils n'ont pas de rôle spécial dans l'art ou l'artisanat, mais sont responsables de la fabrication de la substance gommeuse unique dont les kuo-toas enduisent leurs boucliers pour la bataille. Comme ils sont juges et jurés de la société kuo toa. ils s'occupent aussi des relations avec les autres races. Celles-ci se produisent généralement, si les kuo-toas souhaitent un tel contact, dans leurs grands complexes de temples spécialement dédiés et consacrés, et très bien cachés. Les prêtres de différentes communautés ne coopèrent habituellement que pour l'entretien et la défense de tels temples. Les prêtres kuo-toas doivent toujours organiser des expéditions pour repousser les illithids qui vivent â proximité dans les Profondeurs.

Quelques 30-70% des prêtres (pourcentage variable suivant la communauté) sont prêtres-voleurs (comme indiqué dans la description des kuo-toas du Bestiaire Monstrueux). Seul un prêtre-voleur peut dépasser le niveau 10 de prêtre. Pour qu'un prêtre puisse dépasser le niveau 8. il doit apprendre la compétence d'armes bâton pinceur

Obligations et pouvoirs : CR Dex 14 pour prêtre-voleur autrement Std ; AL nm, cm ; AP toutes. bâton pinceur pour dépasser le niv.8 ; RA toutes (prêtres voleurs restreints â cuir et équivalent) ; SI Générale, Charme*, Combat, Divination, Élémentaire (terre. eau), Soins*, Nécromancie* (inv.), Soleil (inv.), Guerre*, Climat* ; PC 1) coup de foudre par deux prêtres ou plus (voir Bestiaire Monstrueux) 4) abaissement des eaux/élévation des eaux 7) tempête de glace 10) symbole de folie . RM non ; LN 1 0 (12 pour prêtres-voleurs) ; DV d6 (d4 pour prêtres-voleurs) ; Chamans non.

Laogzed (demi-dieu)

Laogzed est une dégoûtante créature dont la fonction dans la création est discutable. Son seul désir et but apparent est de manger tout ce qu'il rencontre, bien qu'il ait un mal instinctif le menant â préférer la matière organique, avec beaucoup de fluides (sang) et qui bouge encore, ce qui lui procure beaucoup de plaisir pendant qu'il avale. Ses origines sont toujours mythiquement décrites comme l'accouplement d'un dieu mauvais avec une femelle Tanar'ri reptilienne ; parfois Panzuriel est considéré comme père de ce monstre. parfois c'est une divinité démente des ténèbres telle que le Grand Ancien Élémentaire. D'autres dieux le tolèrent comme un prédateur nécessaire remplissant un rôle de nettoyeur.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Laogzed mange les choses, y compris tous les troglodytes assez stupides ou malchanceux pour se trouver dans les environs de son apparition. Aucune autre raison que manger n'affecte sa présence. Laogzed n'envoie pas de présages aux chamans troglodytes et leur seul intérêt est pour lui leur comestibilité.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (troglodytes) ; ZdC manger ; SY tête de lézard.

Avatar de Laogzed (prêtre 12)

L'avatar est un dégoûtant croisement entre un lézard et un crapaud, plus reptilien qu'amphibien. Sa peau luisante est couverte de plaques de peau morte. Il utilise des sorts des Sphères de ses chamans, plus Charme, Chaos* et Création.

For 16	Dex 15	Con 16
Int 14	Sag10	Cha 18
VD 12	T G (360 long)	RM 10%
CA 2	DV 10	PV 80
#AT 1	TAC0 11	Dg 3d 10 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : La gelée couvrant le corps de l'avatar est un poison acide ; toute créature le touchant prend 3d6 de dégâts d'acide et doit réussir un jet de sauvegarde/poison à -4 ou mourir. Les armes (et autres objets) frappant ou touchant la peau doivent réussir un jet de sauvegarde/acide ou être dissoutes (bonus de + 1 par + 1 d'enchantement applicable). L'avatar peut créer un nuage puant l/tour et est immunisé au poison et â la paralysie.

Devoirs des chamans

Les chamans de Laogzed sont les premiers conseillers des chefs troglodytes, mais ne sont pas tenus de développer des relations personnelles avec eux (ce qui leur facilite la tâche avec le nouveau chef quand Laogzed a mangé l'ancien). Ils officient au rite annuel de séchage des peaux. Ils doivent faire des efforts énormes pour avoir leur propre javelot d'acier, comme marque de leur rang.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL cm ; AP toutes (javelot principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Animale, Combat, Nécromancie (inv.), Végétale, Protection ; PC aucun ; RM non ; LN 3 ; DV 2 pv/niv ; Chamans seulement.

Merrshaulk (dieu intermédiaire)

Merrshaulk est toujours un dieu puissant, mais comme Ramenos, il a commencé â décliner dans le sommeil, passant des années à peine conscient dans son puits infesté de serpents dans les Abysses. La mythologie couatl, qui a le plus â dire en dehors des sources yuan-tis (qui sont erronées et le décrivent comme tout-puissant) dépeint Merrshaulk comme l'aspect d'un serpent du monde préexistant, mais inférieur et qui suit un long processus de séparation des principes de base de la création de l'univers Donc, lui et sa race déclinent implacablement.

Comment jouer son rôle : Merrshaulk envoie très rarement des avatars, quelles que soient les raisons, et il faut des prêtres yuan-tis de très haut niveau et une magie extrêmement puissante pour provoquer ces apparitions. L'avatar peut conférer de la sagesse ou un bénéfice magique temporaire. mais il est léthargique et évite la confrontation. Le dieu ne donne pas de présages à ses prêtres.

Caractéristiques: AL cm ; ALF cm (yuan-ti) ; ZdC poison, somnolence; SY tête de cobra.

Avatar de Merrshaulk (guerrier 10, mage 12, prêtre 12)

L'avatar est une vaste abomination yuan-ti avec une tête d'humain mâle et des avant bras boudinés avec les couleurs jaunes et vertes d'un cobra. Il utilise des sorts des Sphères données pour ses prêtres, et des sorts de toutes les Écoles sauf Abjuration et Nécromancie.

For 18/00	Dex16	Con 17
Int 18	Sag 15	Cha 17

VD 15	T G (1 200 long)	RM 60%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 3	TAC05	Dg 1 d8+3 (épée Longue) +6

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux poisons et aux sorts d'illusion/fantasme. Il lévite â un taux de 9 m/rd et lance bâtons en serpents comme un prêtre 20 6/jour. Il utilise une paire d'épée longues +3 qu'il peut envenimer en les léchant (venin cause2d8 de dégâts acide, jet de sauvegarde/poison pour demi dégâts). Une fois par tour, il peut cracher un globe de poison de 1 ,5 m de rayon causant les mêmes dégâts que le poison de la lame â une portée maximum de 12 m

Devoirs du clergé

Seules les abominations yuan-tis peuvent devenir prêtres, et régner sur la société yuan-ti. Ils doivent être bons â l'établissement d'embus cades et de pièges, et mener les expéditions de chasse Ils doivent préparer les défenses des temples et antres.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 1 4 Dex 1 2, abominations yuan-tis seulement ; AL cm ; AP toutes ; RA aucune ; SI Générale, Animale, Chaos*, Charme*, Combat*, Divination, Soins (inv.), Végétale ; PC 1) immunisé au poison 5) bâtons en serpents, serpents toujours empoisonnés ; RM non ; LN 10 (12 si tête humaine) ; DV 2 pv/niv. ; Chamans non.

Parrafaire (demi-dieu)

Parrafaire est le gardien des secrets magiques et des endroits cachés, généralement profondément sous le sol. Il sert plus d'un autre dieu de cette manière, â la fois sa propre mère Shekinester et un assortiment très divers d'autres dieux, comprenant des personnes aussi improbables que Dumathoïn des nains.

Le rôle de Parrafaire n'est toutefois pas d'occulter totalement l'accès â la magie et aux secrets. Plutôt, il teste la sagesse et le potentiel de ceux qui les recherchent. Il place des pièges (non mortels), des appâts, diversions, labyrinthes, énigmes cryptiques, et ainsi de suite pour éprouver les aventuriers. et présentera lui-même des devinettes et énigmes qui demandent une réponse s'il doit permettre â des explorateurs de se présenter devant lui. Il n'est pas concerné par la moralité ou l'éthique, ne se préoccupant que des ressources mentales et du talent.

Comment jouer son rôle : Bien que Parrafaire soit un demi-dieu. Les capacités de sa mère sont prises en considération pour ce qui est du voyage planaire de ses avatars. leur remplacement et leur nombre. Parrafaire n'a qu'une faiblesse : la flatterie portant sur l'expression de ses énigmes et sur son talent. Un commentaire tel qu'un sincère "c'était tordu, nous avons eu beaucoup de mal â trouver" auront un effet certain sur cette divinité sage mais vaine. Des tentatives pour le tromper ou le duper ne seront pas bien reçues, à moins d'être spectaculairement bien montées et exécutées. Parrafaire n'a pas de forme de clergé, ni d'adorateurs connus.

Caractéristiques : AL en ; ALF n/a ; ZdC gardiennage ; SY tête de naga mâle aux oreilles emplumées.

Avatar de Parrafaire (illusionniste 1 2. voleur 12)

L'avatar apparaît comme un naga aquatique avec une tête humaine mâle aux oreilles emplumées et une couleur de peau variant avec l'environnement (ou suivant son désir). Les plumes de ses ailes changent aussi de couleur.

For 17	Dex 19	Con 15
Int 18	Sag 20	Cha 17
VD 12 v 48	T G (3m long)	RM 60%
CA 0	DV 12	PV 96
#AT 1	TAC0 9	Dg 1 d8 (morsure)

Attaques/défense spéciales : L'avatar est immunisé aux poisons, paralysie, attaques par gaz, contrôle de l'esprit et sorts d'illusion/ fantasme. Trois fois par jour, il crée chacun des effets suivants : terreur (comme baguette), débilité mentale, globe d'invulnérabilité, labyrinthe. L'avatar est toujours sous l'effet d'un néant spirituel/esprit impénétrable. Sa morsure est empoisonnée (jet de sauvegarde/poison ou confusion durant 1 tour). Il a une bande d'or autour de la queue qui fait office d'anneau de résistance au feu, d'anneau de chaleur et lui donne un +4 â tous les jets de sauvegarde.

Ramenos (dieu mineur)

Ramenos est un dieu dormant, maintenant seulement adoré par les batrasogs, descendant dégénérés d'une race de proto-amphibiens, et de bien plus puissantes mais dorénavant éteintes races de créatures humanoïdes/grenouilles qui vénéraient le bizarre dieu grenouille. Des périodes d'inactivité prolongée et son goût pour les intoxications prolongées ont réduit son statut, et il semble certain qu'il descendra au statut de demi-dieu au fil des siècles, s'endormant peut-être jusqu'à son extinction. Une trace de son ancienne puissance peut être trouvée dans les ruines de temples dans la jungle profonde, et de plateaux perdus où d'immenses statues de pierre de Ramenos, son immense bouche ouverte pour avaler un sacrifice, dominent les places et endroits ouverts entourant les bâtiments principaux. Le dieu pourrait même avoir â demi oublié ces jours bénis, dormant dans l'Abysse, proche de Merrshaulk, â qui il est peut être même apparenté.

Comment jouer son rôle : Le dieu n'envoie pas d'avatars ; sauf si un rituel est effectué sur un des anciens sites ou â un portail, de manière invisible. Il ne donne pas de présages à ses chamans et n'a pas de prêtres.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (batrasogs) ; ZdC somnolence, intoxication, délabrement ; SY grenouille.

Avatar de Ramenos (mage 10. prêtre 10)

L'avatar est une immense grenouille boursouflée avec une très (3 m) grande bouche. Il n'utilise que les sorts de mage d’invocation/Evocation et les Sphères des druides (plus Combat et Conjuration)

For 16	Dex 10	Con 16
lnt12	Sag 16	Cha 18
VD 9 (5 m)	T E (6 m)	RM 45%
CA2	DV 11	PV88
#AT 1 (2)	TAC09	Dg 2d 1 0 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux sorts d'invocation/ évocation. Il peut bondir de 5 m l/tour, gagnant un +2 aux jets de toucher, et est capable de s'écraser sur jusqu'à trois adversaires de taille M ou un de taille G dans un rayon de 5 m pour4d6 de dégâts. Il gobe des créatures jusqu'à la taille M sur un toucher réussi de 16+ (CA interne est 4, seules des armes d'estoc sont utilisables, dégâts de digestion internes sont de 3d4 pv/rd). Une fois par tour, il peut vaporiser un nuage de gaz intoxiquant de 6 m de rayon jusqu'à I 5 m ; ceux qui sont pris dans le nuage font un jet de sauvegarde/poison ou perdent 4 points de For et Sag pour 1 0+ 1 d 1 0 rounds

Devoirs des chamans

Les chamans batrasogs sont primitifs et faibles, et leur rôle premier est de servir les leaders tribaux (auxquels ils sont souvent apparentés). Ils doivent régulièrement s'intoxiquer avec des alcaloïdes â base de plantes. ,

Obligations et pouvoirs : CR Std . AL cm (batrasogs seulement) ; AP toutes ; RA toutes ; SI comme druides ; PC aucun ; LN 2 ; DV 1 pv/niv; Chamans seulement.

Semuanya (dieu mineur)

Semuanya est une divinité amorale et sans sentiments dont les seules considérations et buts sont la survie et la propagation. Toute action aidant la survie est acceptable ; toute action ne l'aidant pas est hors de propos et il ne faut pas y perdre de temps. De manière peu surprenante, le dieu ne compte pas d'amis ou d'ennemis. D'une manière plus surprenante. il ne semble pas avoir réagit â l'influence grandissante de Sess'innek sur son royaume, mais il pourrait bientôt se sentir poussé à le faire.

Comment jouer son rôle : La divinité enverra un avatar s'occuper de tout événement majeur menaçant les communautés d'hommes lézards â grande échelle (changement de climat, incursion majeure de prédateurs, etc.), mais sinon très rarement. Il n'envoie pas de présages.

Caractéristiques : AL n ; ALF n (hommes lézards) ; ZdC survie, propagation ; SY oeuf

Avatar de Semuanya (guerrier 1 3, mage 9, prêtre 9)

L'avatar de Semuanya est un homme-lézard de grande taille portant un gourdin avec beaucoup de coquilles tranchantes comme des rasoirs incrustées. Il ne porte qu'un pagne. Ses sorts proviennent des mêmes Sphères que ses chamans, et des autres Écoles que l'illusion/Fantasme et la Conjuration/invocation

For 18/49	Dex 17	Con 17
Int13	Sag 17	Cha 16
VD 15	T G (300)	RM 30%
CA 0	DV 14	PV112
#AT2	TAC0 7	Dg 2d8 (gourdin) +3

Attaques/défenses spéciales : La peau écaillée de l'avatar l'immunise aux armes contondantes non magiques. et ces dernières ne lui causent que des demi dégâts. Tout sort d'éclair a 25% de chances de se refléter sur ces écailles. Il a 90% de résistance â la magie contre les sorts d'illusion/fantasme.

Devoirs du clergé

Les chamans de Semuanya ne sont pas un clergé organisé et n'ont pas d'intérêts dans les affaires sortant du domaine de leur tribu Ils s'occupent généralement des tribus, spécialement par leurs soins et médecine Ils conseillent d'éviter les autres races et dissuadent même des contacts avec d'autres tribus, sauf pour la reproduction. Ils doivent se reproduire â chaque saison. et dès qu'un chaman perd sa fertilité, il perd un niveau d'expérience par mois. De nombreux chamans commettent â ce moment un suicide rituel.

Obligations et pouvoirs : CR Std ; AL n ; AP toutes (gourdin principalement) ; RA toutes ; SI Générale, Animale, Combat*, Divination* , Soins, Nécromancie*, Végétale, Protection*, Climat* ; PC aucun ; RM non ; LN 7 ; DV 2 pv/niv. ; Chamans seulement.

Sess'innek (demi-dieu)

Sess'innek est un puissant seigneur Tanar'ri qui s'est fatigué de la Guerre Sanglante avec les Baatezu et cherche â établir sa domination ailleurs. Il est responsable de l'apparition des lézards impériaux, la corruption chaotique mauvaise des créations de Semuanya, et les utilise comme serviteurs préférés. Récemment, il est devenu capable de projeter son pouvoir sous forme de capacités de lancement de sorts, conférées â une poignées de chamans ; ceci témoigne de son pouvoir grandissant dans les Abysses. Le seigneur Tanar'ri sacrifie même un peu de sa magie propre et de ses talents innés pour envoyer ces sorts, ce qui rend son avatar plus faibles que d'autres.

Comment jouer son rôle : Sess'innek dépêchera son avatar prudemment, ayant extrêmement peur de perdre l'épée magique qui permet â l'avatar de changer de plan. Il utilise souvent ses apparitions pour terroriser des hommes lézards afin qu'ils le servent ; il est invoqué par un chaman dans une cérémonie soigneusement préparée nécessitant hommages et sacrifices. Il ne confère pas de présages aux chamans.

Caractéristiques : AL cm ; ALF n, cm (hommes-lézards, lézards impériaux) ; ZdC ""civilisation", domination ; SY main reptilienne verte griffue.

Avatar de Sess'innek (mage 10. prêtre 10)

L'avatar est un lézard impérial â six bras avec des vestiges d'ailes cuirassées brun/vert repliées dans son dos. Il utilise des sorts des Sphères de ses chamans. et de toutes les Écoles sauf Altération, Abjuration et 1Ilusion/Fantasme.

For 18/ 12	Dex 16	Con 15
Int 18	Sag 15	Cha 19
VD 15	T E (480)	RM 20°%
CA0	DV 12	PV96
#AT 6(5)	TAC09	Dg 1 6+3 (griffes) ou suivant arme +3

Attaques/défense spéciales : L'avatar prend des demi dégâts des attaques â base de feu et de froid et est immunisé aux attaques électriques Il utilise généralement quatre épées longues +2 et une épée à deux mains +4 permettant le changement de plan (porteur seulement) l/mois et dissipation de la magie 9 m avec une portée de 40 m 3/jour.

Devoirs des chamans

Jusqu'ici, Sess'innek a peu de chamans ; près de 40% d'entre eux sont des lézards impériaux. Tout chaman homme lézard est chaotique mauvais. Les chamans doivent se montrer agressifs dans l'éradication des hommes-lézards refusant de se convertir, mais les chamans de Semuanya doivent être tués â vue. Les chamans de Sess'innek sont agressifs. territorialement dominants, et rapaces.

Obligations et pouvoirs : CR For 14 ; AL cm (hommes lézards, lézards impériaux) ; AP toutes ; RA toutes ; SI Générale, Combat, Élémentaire (eau), Nécromancie (inv.), Conjuration, Soleil (inv.), Guerre*. PC aucun ; RM non ; LN 4 (homme lézard), 7 (lézard impérial) ; DV d4; Chamans seulement.

Shekinester (déesse supérieure)

Cette déesse extrêmement puissante et complexe est la créatrice des nagas et un être d'une grande sagesse. Elle a un aspect triple, apparaissant comme la Tisseuse, la Puissante et la Préservatrice. La Tisseuse est le principe de la destruction active, le côté pile de la déesse qui détruit tout afin de libérer de la place pour une nouvelle existence; mais elle est aussi une manifestation des connexions et de la connaissance (en tant que Tisseuse, elle assemble des fils séparés de connaissance en un tissu de nouvelles connaissances). La Puissante confère de la sagesse dans son rôle de gardienne des jeunes et des non initiés ; elle est gentille et pleine de pitié, mais peut forcer ceux qui ne le désirent pas â subir une initiation et se voir révéler des connaissances qui causeront un "mal grandissant". La Préservatrice est la grande gardienne de l'existence. Elle n'est pas une créatrice, mais plutôt une gardienne de la flamme dans la cour de lumière, où vit la déesse sur le plan de l'Opposition Concordante La Préservatrice est aussi la gardienne des esprits des morts, les remerciants avec une nourriture symbolisée par de l'eau, des fruits et du pain. Le fait qu'elle est capable d'avoir un aspect double ajoute encore â la complexité de son apparence triple ; en tant que très belle jeune fille elle est une initiatrice et garantit un passage sûr, mais elle a aussi l'aspect d'un horrible messager, qui attire l'attention des jeunes, naïfs et non initiés sur la présence d'une opportunité d'apprendre ou de grandir.

Shekinester est une divinité si complexe et versatile que, dans différents mondes, elle peut avoir une myriade d'inter relations avec d'autres dieux. Elle peut coopérer avec un dieu dans un monde et s'opposer â lui dans un autre car elle est d'une nature extrêmement pragmatique. Elle représente une force élémentaire du processus de "vie magique» et de la transcendance, et les cultures acceptant la réincarnation la vénèrent souvent comme gardienne, initiatrice et protectrice.

Comment jouer son rôle : Cette divinité est plutôt complexe . L'avatar de la Tisseuse habite des endroits perdus et en décomposition, cherchant â détruire ceux qui entrent â moins qu'ils n'aient la sagesse et la force nécessaires pour la vaincre -- et aussi pour utiliser les dons et la sagesse qu'elle cache, y compris ses propres toiles magiques. L'avatar de la Puissante cherche activement des opportunités d'accorder l'initiation et la sagesse â ceux qui n'ont peut être jamais deviné qu'ils les méritaient et ses apparitions peuvent être non annoncées et surprenantes ; â celui qui ne se doute de rien, sa forme de messagère peut apparaître en premier et le guider vers la Puissante elle même. La Préservatrice protège les âmes des morts, spécialement celles de ses propres nagas, mais parfois d'autres selon le bon vouloir d'autres dieux. Sur le Plan Primaire, elle nourrit ceux qui sont menacés d'extinction, par une force supérieure, une famine, ou une autre menace de cette envergure s'ils sont d'alignement non maléfique.

Caractéristiques : AL n (cm. lb) ; ALF n, cm, lb (nagas) ; ZdC varie suivant l'aspect, voir texte ; SY masque (la Tisseuse), miroir (la Puissante) ou jarre de grain (la Préservatrice).

Avatars de Shekinester (pouvoirs variables)

Les avatars de Shekinester prennent l'apparence de la Tisseuse (manifestation chaotique mauvaise comme vielle naga malicieuse), la Puissante (manifestation neutre absolue en tant que belle jeune fille naga aquatique), et la Préservatrice (manifestation loyale bonne en tant qu'une très belle mère naga gardienne). La forme de jeune fille peut encore varier en horrible jeune naga aquatique femelle â la peau piquée et aux cheveux ternes, graisseux. Les caractéristiques varient suivant l'aspect concerné (voir après le tableau).

For 17	Dex 19	Con 18
Int 20	Sag 24	Cha variable
VD 24	T K (450 long)	RM 75%
CA -5	DV 20	PV 160
#AT 1	TAC0 3	Dg 1 d8 (morsure) + spécial

Variation des caractéristiques : La vieille Tisseuse a une For 12 et un Cha 1 , et la forme d'attaque spéciale de sa morsure est un poison mortel (jet de sauvegarde/poison â 4 ou mort immédiate). La Jeune Puissante a une Int 18, Cha 23, et sa morsure paralyse (jet de sauve garde/poison â 4 pour annuler). La Mère Préservatrice a 22 DV et 1 76 pv Con 20, Cha 22 et 85°70 RM. Sa morsure est un symbole de persuasion (jet de sauvegarde/sorts â 6 pour annuler).

Attaques/défenses spéciales et lancement de sorts : Sous toutes formes, l'avatar est immunisé aux poisons, â la paralysie, attaques gazeuses, mort magique et sorts contrôlant l'esprit. Tous les avatars ont accès â toutes les Sphères et Écoles, bien qu'ils aient des préférences différentes.

La Vieille Tisseuse a les pouvoirs d'un mage 12 et d'un prêtre 1 2, et préfère les Écoles d'illusion/Fantasme, Invocation/Évocation et Nécromancie. Elle lance une toile 3/jour ; si les fils de la toile sont recueillis et transformés en un tissu (avec des sorts tels que réparation ou une création majeure utilisant la toile comme composante), le tisseur peut porter ce tissu une heure et gagner la capacité de communier avec la déesse l/semaine pour 2d4 semaines. Un seul être peut gagner ce bénéfice, et il doit être femelle. Elle a aussi un coeur de cristal qui. si on l'arrache de son corps, permet â l'utilisateur de lancer divination 1 /semaine et connaissance des légendes l /jour, mais l'utilisateur a 1 % de chances par jour de changer d'alignement vers le chaotique mauvais, 2% s'il est mâle.

La Jeune Puissante a les pouvoirs d'un prêtre 14 et d'un mage 8, préfère les sorts d Altération, Abjuration et Enchantement/Charme Elle peut forcer une créature â40 m â posséder une vision véritable comme elle le désire. Elle peut charmer toute créature qui est jeune (qui est à moins de 1 0% du total de sa vie) â volonté (pas de jet de sauvegarde). Au toucher, elle peut drainer â un être 1 d3 points de Sagesse (jet de sauvegarde/sorts â -4 pour annuler) ou rendre jusqu'à 3 points de Sagesse perdus (par l'attaque d'une lamie, etc.).

La Mère Préservatrice a les pouvoirs d'une prêtresse 22, utilise des sorts de toutes les sphères sauf Chaos et Guerre. Elle peut lancer interdiction 1/tour et un mur de force â volonté, vomir de l'eau et de la nourriture (comme création d'eau et de nourriture, sous forme de pain, fruits et eau) l/tour, et dissiper le mal 1 /tour.

Io (dieu supérieur)

Io, avaleur des ombres. brille sur le visage de ton serviteur, car il t'adore dans le matin, et te vénère dans la soirée. je respire l'air. le vent du nord qui vient de toi. Sois content. seigneur des dieux, car tu es exalté dans le firmament et tes rayons sur ma poitrine sont comme le jour.

-- Invocation de Persephariel, le Grand Ver d'Or.

Ceci est la légende telle que les sages-dragons la content :

Io, le Dragon Novénaire. le Dragon Concordant, la Grande Roue Éternelle. déplace sa majestueuse forme de par les plans et sphères de cristal. l'éther et les détritus du monde, et il est satisfait. Io est le créateur de toutes les races de dragons, père des dragons dormant profondément dont les esprits sont au coeur de nombreux mondes, le dieu dont le sang. les pensées et la force vitale ont établi les fondations de la création et les soutiennent encore. Tout comme son rôle dans la création du multivers ne peut être sous estimé, sa taille est inimaginable. Une seule écaille du Dragon Novénaire est plus grande que le plus grand mortel qui ait jamais fendu le ciel. Io se rappelle de tout ce qui s'est passé dans chaque monde existant. connaît tous les sorts. possède au moins un exemplaire de chaque objet magique ayant existé, et par ses étranges talents d'astronome et d'astrologue, il sait tout ce que le futur réserve.

Dès lors, pourquoi tant de mythes de création de différentes races ne mentionnent ils pas Io . ? C'est que la nature de son rôle dans la création est profond et implique l'établissement d'un substrat pour les autres puissances. Nous, sages dragons faisons une distinction entre les deux vides ; le premier vide où seul Io existait, et le vide d'ombres, où le sang volontairement versé d'Io créa le potentiel nécessaire à l'existence de la création. La plupart des races non draconiques ne connaissent que le vide d'ombres. et ne connaissent pas le temps plus ancien où seul le Dragon Novénaire existait.

Les sages-dragons sont-ils dans le vrai ? S'ils le sont. ils parlent du mystère intérieur de l'univers même. Certains secrets peuvent être au-delà des langages et de la compréhension. Rien, pas même ce livre, n'en peut parler Qui sait ?

Comment jouer son rôle : Io est d'un pur alignement neutre ainsi que de tous les alignements transcendés par la neutralité pure. Ses avatars ont tous les alignements, et des dragons exceptionnellement sages de tous les alignements le vénèrent sous l'aspect approprié. Il ne se manifeste sur le Plan Primaire que quand les affaires sont extrêmement cruciales quant à la survie de la race des dragons, ou qu'un vaste conflit â l'échelle mondiale est en jeu. Soyez incroyablement prudents en utilisant un avatar d'Io. Une telle apparition peut irrévocablement changer un monde. Dans une situation conflictuelle, peu de créatures pourraient oser espérer réussir â fuir et à survivre â la venue de l'avatar, sans parler de lui offrir une quelconque résistance â part une immense armée ou un groupe extrêmement puissant aidé d'une extraordinaire magie !

L'avatar peut apparaître en mission sur des mondes qui ont un dragon endormi dans leur noyau (s'ils existent dans le monde du MD et qu'il/elle souhaite utiliser ce mythe), pour communier avec leur forme spirituelle. Comme de nombreux mondes n'ont pas de tels citoyens, c'est au MD de voir si ceci lui convient.

Io peut, très rarement. manifester une partie de son existence en communiquant avec un mortel exceptionnellement sage ou intelligent, en attirant son corps astral pour voler aux côtés de l'avatar dans le Plan Astral. L'être se souviendra d'une forte inspiration reçue dans un merveilleux rêve, et le symbole d'Io apparaîtra pour marquer l'événement sur une partie cachée de son corps-- la base de l'implantation des cheveux, sous les cheveux, sous un ongle, ou un autre endroit aussi subtil.

Avatar d'Io (mage 20, prêtre 20)

L'avatar est un grand dragon aux écailles bleues aux bords argentés et pourpre sombre. Ceci s'applique aux cinq formes fonctionnelles que l'avatar peut prendre (lb, nb, In = doré ; cb. en = airain ; lm, nm = bleu; cm = rouge ; n = spécial.)

For24	Dex 24	Con 25
Int 25	Sag 25	Cha25
VD 60 v 360 f60n 120	T G (240 m)	RM 95%
CA-14	DV 25	PV200
#AT 3 + spécial	TAC0 spécial	Dg 3d8+ 12 x 2 (griffes) 12d8 (morsure)

Autres caractéristiques : Traitez l'avatar d'Io comme un Grand Ver, dragon doré (voir le Bestiaire Monstrueux), avec les modifications suivantes :

Symbole ; Étoile â 8 pointes avec rayon central.

Taille : Corps long de 1 32 m, queue longue de 108 m.

Souffles : L'avatar utilise les souffles de la forme fonctionnelle qu'il a. S'il est neutre absolu, il utilise cône de froid, nuage de feu et éclair comme souffles. Toutes les portées et aires d'effets des souffles sont augmentées de 50%. Les jets de sauvegarde contre souffles des avatars se font â 6. La base de dégât de ces souffles est 24d20 + 24.

Sorts : L'avatar utilise des sorts de toutes les Sphères et Écoles.

Résistance à la magie : En plus de la RM standard, l'avatar est immunisé â tous les sorts de niveau moindre que 7, et au poison, paralysie, pétrification, mort magique, sorts affectant ou contrôlant l'esprit, sorts comme emprisonnement et emprisonnement de l'âme, et même les souhaits. s'ils affectent sa vraie nature (pas question par exemple de changer son alignement ou de faire un effet de débilité mentale, etc.) L'avatar prend des demi-dégâts des attaques à base de feu, froid et électricité. Les armes d'enchantement moindre que +4 ne l'affectent pas.

Terreur : Le rayon de terreur pour l'avatar est de 200 m. Les créatures de 6 DV/niv et moins sont affectées automatiquement ; les autres font un jet de sauvegarde/sorts à 6.

TAC0 : Le TAC0 de base de l'avatar est 2. Il touche toute CA sur un jet de 5 ou plus sur 1 d20. Une morsure avale toute créature entière, la tuant instantanément et détruisant tout son équipement sur un jet de 1 0+.

Aasterinian (déesse mineure)

Aasterinian est une divinité insolente, profondément chaotique qui aime apprendre par le jeu, l'invention et le plaisir Elle est absolument chaotique neutre, avec des tendances bonnes. Elle aime â modifier les statu quo, et se montre choquante et innovatrice, poussant les inertes â l'action. Elle est la messagère d'Io pour les communications mineures avec les dragons, mais est trop facile â distraire Les dragons chaotiques (spécialement d'airain et de cuivre) la vénèrent.

Comment jouer son rôle : L'avatar voyage souvent en tant que messager d'Io vers les Grands Vers, ou â la recherche de connaissances d'arcane pour son propre compte. Elle est joueuse, bornée, et vaniteuse. Elle peut railler et insulter des créatures très loyales, utilisant des sorts pour les embarrasser.

Avatar d'Aasterinian (mage 1 3, prêtre 1 3)

L'avatar est un immense dragon d'airain avec un front aux reflets turquoise portant une étoile dorée en son centre.

For 21	Dex 22	Con 23
Int 22	Sag 21	Cha24
VD 48 v 320 n 90	T G (135 m)	RM 80%
CA -13	DV 20	PV 160
#AT 3 + spécial	TAC0 spécial	Dg 2d8+9 x 2 (griffes)
		7d8 (morsure)

Autres caractéristiques : Traitez l'avatar d'Aasterinian comme un grand ver doré avec les modifications suivantes :

Symbole . L'étoile du matin.

Taille . Corps 75 m queue 60 m.

Souffles: L'avatar utilise le souffle d'un Grand Ver d'airain, plus l/jour un nuage de spirale de dégénérescence (sort de quête . voir Recueil de Magie-- rayon 9 m portée40 m). Les aires d'effets et portées des autres souffles sont augmentés de 20°%0 par rapport â la normale. Les jets de sauvegarde contres les souffles de l'avatar se font â -4. Les dégâts de base pour ces souffles sont de 21 d20 + 21 .

Sorts : L'avatar utilise des sorts de toutes les Écoles et Sphères, sauf de la Sphère de la Loi.

Résistance à la magie : En plus de la RM standard, l'avatar est immunisé â tous les sorts en dessous du niveau 5, et au poison, paralysie, mort magique, et sorts affectant ou contrôlant l'esprit. L'avatar prend des demi-dégâts des attaques â base de froid et de feu. Les armes d'enchantement inférieur â +2 ne l'affectent pas.

Terreur . Le rayon de terreur de l'avatar est de 1 00 m. Les créatures de 4 DV/niv et moins sont automatiquement affectées, les autres font leur jet de sauvegarde â 4 pour annuler.

TAC0 . Le TAC0 de base de l'avatar est 3. IK touche toute CA sur un jet de 9+ sur 1 d20. Une morsure sur un jet de 1 4+ avale toute créature, la tuant sur le coup et détruisant tout son équipement.

Spécial : La résistance â la magie de l'avatar augmente de 1 5% durant une heure avant et après l'aube. Les jets de sauvegarde contre ses sorts se font â -2 (cumulatif avec d'autres malus ou bonus éventuels) durant cette période.

Bahamut (dieu mineur)

Bahamut, Seigneur de l'Aquilon, est toujours attentif â la cause du loyal bon ; il réside sans dormir dans son palais des Sept Cieux, entouré des Grands Vers d'Or. Bahamut est une divinité active, discutant sans cesse au sujet du mal avec Io, et observant toujours les actions de Tiamat. Bahamut apprécie la sagesse, la connaissance. les prophéties, et le chant et -- d'un point de vue draconique -- n'est pas vaniteux ni assoiffé de trésors. Les dragons d'or, d'argent et d'airain vénèrent Bahamut.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Bahamut veille sur les créatures loyales bonnes en péril, offrant de l'aide, récupération, et connaissance, mais n'agit pas directement sur le Plan Primaire sauf pour mettre Tiamat en échec. Il est sévère, désapprouve fortement le mal, et ne tolérera aucune offense de la part de créatures mauvaises, bien qu'il préférera généralement les métamorphoser plutôt que les tuer

Avatar de Bahamut (mage 16, prêtre 16)

L'avatar est un grand dragon de platine. Toutefois, il aime â apparaître comme un vieil homme frêle.

For 23	Dex21	Con 24
Int 22	Sag 23	Cha24
VD 48 v 300 n 90	T G (150 m)	RM 85%
CA - 14	DV22	PV 176
#AT 3 + spécial	TAC0 spécial	Dg 2d8+ 11 x 2 (griffes)
		9D8 (morsure)

Autres caractéristiques : Traitez Bahamut comme un Grand Ver doré avec les modifications suivantes :

Symbole : L'étoile polaire au-dessus d'une nébuleuse lactée.

Taille : Corps 84 m queue 66 m.

Souffles : L'avatar utilise le souffle d'un Grand Ver d'or, plus un effet de désintégration sonique (comme pour un cône de froid), affectant jusqu'à 40 DV/niv. de créatures. Les jets de sauvegarde contres les souffles de l'avatar se font â 4. Les dégâts de base pour ces souffles sont de 22d20 + 22.

Sorts : L'avatar utilise des sorts de toutes les Écoles et Sphères, sauf de la Sphère du Chaos.

Résistance à la magie : En plus de la RM standard, l'avatar est immunisé â tous les sorts en dessous du niveau 6, et au poison, paralysie, pétrification, mort magique, et sorts affectant ou contrôlant l'esprit, et même aux souhaits mineurs s'ils affectent sa vraie nature (changement d'alignement, débilité mentale, etc.). L'avatar prend des demi-dégâts des attaques â base d'électricité, de froid et de feu. Les armes d'enchantement inférieur â +3 ne l'affectent pas.

Terreur : Le rayon de terreur de l'avatar est de 140 m. Les créatures de 5 DV/niv et moins sont automatiquement affectées, les autres font leur jet de sauvegarde â -5 pour annuler.

TAC0 : Le TAC0 de base de l'avatar est 2. Il touche toute CA sur un jet de 7+ sur 1 d20. Une morsure sur un jet de 1 2+ avale toute créature, la tuant sur le coup et détruisant tout son équipement.

Chronepsis (dieu intermédiaire)

Chronepsis est le dieu draconique du destin, de la mort, et du jugement. Dans ses mausolées sur le plan de l'Opposition Concordante, le dieu a un nombre infini de sabliers qui dictent la durée de vie de tous les dragons mortels et divins. Chronepsis connaît le futur et le sort de toute la création â la fin des temps. Il est silencieux, peu préoccupé. Sans passions, et absolument neutre d'alignement. Aucun dragon ne le vénère, tous le respectent

Comment jouer son rôle : L'avatar de Chronepsis assistera (sous forme d'invisibilité améliorée) â la mort d'un Grand Ver réellement exceptionnel, accueillant l'esprit dans l'après vie et le dirigeant dans son voyage vers les plans extérieurs. en le suivant. L'avatar peut aussi périodiquement veiller sur les grands cimetières présents sur certains mondes, où les dragons vont mourir, attaquant les intrus et pillards en utilisant l'étendue totale de son terrifiant éventail d'attaques mortelles.

Avatar de Chronepsis (mage 14, prêtre 22)

L'avatar est un petit (généralement) dragon noir à la peau en décomposition que ses os percent par endroits. Une harpe d'airain magique (180 cm de haut) plane autour de sa tête.

For 19	Dex 19	Con 21
Int 24	Sag 25	Cha24
VD spécial	T varie	RM 75%
CA-10	DV20	PV 160
#AT 3 + spécial	TAC0 spécial	Dg spéciaux

Autres caractéristiques .Traitez l'avatar comme un Grand Ver doré avec les modifications suivantes :

Symbole : Ecailles d'airain sous une harpe

Taille . Varie de 18 â 180 m â volonté, 60% corps 40% queue.

Souffles : L'avatar utilise un seul souffle utilisable6/jour . un cube de désintégration de 30 m d'arête (matière vivante seulement). Les jets de sauvegarde contres les souffles de l'avatar se font â 1 par DV/niv en dessous de 16.

Sorts . L'avatar utilise des sorts de toutes les Ecoles et Sphères.

Résistance à la magie : L'avatar a les mêmes immunités et RM que celui d'Io, consultez donc celui d'Io (sauf la RM de base).

Terreur . Le rayon de terreur de l'avatar est de 300 m. Les créatures de 8 DV/niv et moins sont automatiquement affectées, les autres font leur jet de sauvegarde â -8 pour annuler.

TAC0. dégâts spéciaux : Le TAC0 de base de l'avatar est 2. Il touche toute CA sur un jet de 7+ sur 1 d20. Un coup de griffe tue à moins de réussir un jet de sauvegarde/mort magique (modifié par DV/niv comme pour les souffles) ; une morsure détruit irrévocablement sur un jet de 10+, et tue sur un jet moindre â moins d'un jet de sauvegarde/mort magique (modifié par DV/niv comme pour les souffles.)

Spécial : La harpe qui tourne joue â la volonté de l'avatar et crée un des effets suivants dans un rayon de 1 5 m . émotion (calme), symbole de persuasion, mur de force. L'avatar peut lancer mort â volonté.

Faluzure (dieu mineur)

Le terrifiant Dragon de Nuit fait son choix parmi les désolations d'os éparpillées autour de son terrier sur le Tartare, ses stupides serviteurs zombies juju tuant toute créature assez stupide pour approcher. Faluzure est une misérable chose rampante, incapable de voler, mais dispose toutefois d'une terrible beauté. Faluzure est un seigneur neutre mauvais de l'absorption d'énergie, de la non-mort, de la décrépitude et de l'épuisement ; i1 hait Bahamut et Tiamat pareillement, et déteste et craint Chronepsis.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Faluzure chasse pour trouver de puissantes créatures sages ou des êtres exceptionnels â drainer. Il vole des corps pour de terribles expériences nécromantiques sur le Tartare. Tous les dragons le craignent sauf les dragons d'ombre, qui le vénèrent.

Avatar de Faluzure (illusionniste 14, prêtre 18)

L'avatar est un vaste dragon mince et très beau aux écailles bleu nuit bordées d'argent, avec des moignons d'ailes. mais il peut aussi se métamorphoser en très bel humain ou elfe.

For 21	Dex 20	Con 23
Int 24	Sag 21	Cha24
VD18f12	TG (156m)	RM 100%
CA -16	DV 17	PV 136
#AT 3 + spécial	TAC0 spécial	Dg 2d8+9x 2 (griffes) 8d8 (morsure)

Autres caractéristiques : Traitez l'avatar de Faluzure comme un grand ver dragon d'ombres (Bestiaire Monstrueux de GREYHAWK), avec les modifications suivantes :

Symbole : Crâne draconique.

Taille : Corps long de 87 m, queue de 69 m.

Souffles : L'avatar peut souffler 6/jour un nuage de 9 x 12 x 15 m ; les victimes se voient drainées d'1 d 1 0 niveaux d'énergie vitale (jet de sauvegarde à -5 pour ne perdre que la moitié). Toute créature réduite au niveau 0 ou moindre devient un zombie juju contrôlé par l'avatar. Ce souffle provoque aussi des maladies (jet de sauvegarde/poison à -5 pour annuler) qui sont fatales en 2d4 heures à moins qu'un prêtre de niveau 12+ ne les soigne.

Sorts : L'avatar utilise des sorts de toutes les Sphères et Ecoles, mais ses sorts de Soleil, Soins et Nécromancie ne peuvent être utilisés que sous forme inversée.

Résistance à la magie : En plus de la RM standard. l'avatar est immunisé â tous les sorts de niveau 5 et moindres, au poison, paralysie, pétrification. mort magique, et sorts affectant et contrôlant l'esprit. L'avatar est immunisé aux attaques â base de froid et d'électricité et aux armes d'enchantement inférieur à +3.

Terreur . Le rayon de terreur de l'avatar est de 200 m. Des créatures de 7 DV/niv et moins sont affectées automatiquement, les autres peuvent faire un jet de sauvegarde/sorts â 7 pour annuler.

TAC0 : Le TAC0 de base de l'avatar est de 3. Il touche toute CA sur un jet de 9+ sur 1 d20. Tout toucher provoque la paralysie et la terreur, avec un jet de sauvegarde â 5 pour chaque effet. Si les deux jets de sauvegarde échouent, la créature devient folle.

Spécial . L'avatar contrôle les morts vivants comme un prêtre 20. Il peut effectuer des animations des morts â volonté et conjuration d'ombres â chaque autre round (un seul effet par round).

Tiamat (déesse mineure)

Avaricieuse, suprêmement vaniteuse, et profondément loyale mauvaise, Tiamat se proclame elle même créatrice de tous les dragons maléfiques, et certainement de nombreux dragons maléfiques la vénèrent comme créatrice et divinité patronne. Elle infeste la couche supérieure des Neufs Enfers avec ses consorts, 5 Grands Vers de couleurs différentes : rouge, blanc, vert, bleu et noir.

Que Tiamat soit ou non réellement créatrice des dragons maléfiques est une question subtile. Comme Io comprend tous les alignements, le mal est né en lui, et en ce sens, Tiamat n'en est pas la première créatrice. Toutefois, elle a en quelque sorte été la sage-femme de l'arrivée des dragons maléfiques sur le monde, tout comme Bahamut est souvent vu comme la force qui a extrait les dragons bons d'Io. Elle maintient une garde active et

vigilante sur les dragons maléfiques, et les pousse toujours vers l'avarice, l'orgueil et la perversité. Elle-même est haineuse, méprisante, n'oublie jamais un affront, et s'amuse de passe temps aussi étranges que la torture, les chamailleries, et le combat avec ses consorts, détruire des trésors de valeur que ses avatars lui rapportent, parfois même des offrandes de dragons maléfiques mortels. Les relations de Tiamat avec les Baatezu qui peuplent les Enfers et errent parfois dans son royaume font l'objet de spéculations considérables de la part des sages. Traditionnellement, elle est vue comme les attaquant et les repoussant, mais alors que les Tanar'ri ont fait une percée sur le Plan Primaire en tant que dieux alternatifs pour les hommes-lézards, gnolls ou d'autres. il se peut que les seigneurs Baatezu essayent de conclure un pacte avec elle, qui leur permettrait de changer de plan et de servir les dragons maléfiques. Ceci ne semble pas encore avoir porté de fruits en raison des demandes excessives de Tiamat. Si ceci se produit un jour, de grands malheurs s'abattront sur bien des mondes dans l'éther.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Tiamat est plutôt actif sur le Plan Primaire. Elle visite de puissants dragons maléfiques (spécialement des dragons rouges), demandant â être vénérée, qu'on lui rende hommages et offrandes. Elle aurait ravagé une région de ses souffles, pour permettre aux dragons maléfiques de s'installer après avoir repoussé toute créature intelligente hors de cette région. Bahamut essaye souvent de contrecarrer de telles actions destructrices, ce qui fait enrager Tiamat.

Avatar de Tiamat

L'avatar de Tiamat est un gigantesque dragon â cinq têtes avec une tête de chaque couleur de dragon maléfique. La couleur de chaque tête court le long du cou et suit l'avant de son corps en bandes, se fondant graduellement en trois bandes de gris, bleu vert et pourpre sur son dos et son arrière train, avant de se mélanger encore pour former une queue d'un brun boueux. Son ventre et ses pattes sont d'un blanc verdâtre qui se fond dans les couleurs du dos.

For 21	Dex 20	Con 23
Int 19	Sag 20	Cha24
VD 18 v 90 n 30	T E (1 50 m)	RM 75%
CA-12	DV20	PV 160
#AT 6+spécial	TAC0 spécial	Dg 2d 1 2 (queue) + voir texte

Autres caractéristiques : Utilisez les modifications suivantes.

Symbole : Dragon â 5 têtes.

Taille : Longueur du corps 84 m, queue 66 m.

Souffles : Chaque tête de Tiamat utilise son propre souffle, 3/jour chaque. Les dégâts sont repris plus bas. Tous les jets de sauvegarde contre ces souffles se font â -4.

Sorts : L'avatar utilise des sorts de toutes les Écoles et Sphères sauf Chaos et Soleil. et ne peut utiliser que les formes inversées des sorts de Soins et de Nécromancie.

Résistance à la magie : En plus de la RM standard, l'avatar est immunisé aux sorts de niveau 5 et moindre, poison, paralysie, mort magique, et sorts affectant ou contrôlant l'esprit. L'avatar prend des demi dégâts des attaques â base de froid, feu. et électricité. Les armes d'enchantement moindre que +2 ne l'affectent pas.

Terreur . Le rayon de terreur de l'avatar est de 140 m. Les créatures de 5 DV/niv. et moins sont affectées automatiquement, les autres peuvent faire un jet de sauvegarde/sorts â 5 pour résister.

TACO : Le TAC0 de base de l'avatar est 3. 11 touche toute CA sur un jet de 8+ sur 1 d20 avec ses têtes bleue et rouge, et 9+ avec les autres. Notez que la corpulence et la morphologie de Tiamat l'empêchent d'utiliser ses attaques par griffes.

Les cinq têtes de Tiamat

Voici les caractéristiques des cinq têtes de Tiamat.

Mort .Ceci est le nombre total de points de dégâts qu'une tête peut subir avant d'être détruite (l'avatar régénère la tête en 1 2 h). Des dégâts spécifiquement dirigés sur une tête n'affectent pas les pv généraux de l'avatar.

Souffle : Dégâts de souffle pour la tête concernée

Morsure . Dégâts causés par une morsure qui touche.

Sorts (M/P) : Sorts pour chaque tête, par nombre et niveau (ex 2 2 2 veut dire deux sorts de niv. l , de niv.2 et de niv. 3.) Les sorts avant une barre (/) sont de mage, ceux après sont des sorts de prêtre. S'il n'y a pas de barre, il n'y a que des sorts de mage

Tête	Mort	Souffle	Morsure	Sorts (M/P)
Bleue	56	14d12+14	7d8	4 4 4 4 4 1 /2 2 2 2 1
Rouge	52	13d12+12	6d8	2 2 222 2 1 / 2 2 2 2 1 1
Verte	52	13d12+13	6d8	4 2 2 1 / 2 2 1
Noire	48	12d12+12	5d8	4 2 2 1 / 2 2 1
Blanche	44	11d12+11	4d8	4 2 1

Dieux du peuple ténébreux

Introduction

Bien que tous les mondes de campagne et panthéons humains aient leurs dieux de la guerre, de la mort, du meurtre et de la lutte. et bien que beaucoup d'équivalents non-humains aient été donnés ici, une sombre et ténébreuse société occupe aussi les plans. Exceptionnellement maléfiques et pervers, ils infestent de nombreux mondes avec leurs avatars et présences. Liches, vampires, sorcières, lycantropes – ces êtres emplissent de terreur les coeurs de presque toutes les créatures vivantes, et leurs dieux sont aussi redoutables et terribles (pour la plupart). Ils ne sont pas venus â l'existence de la même manière que leurs sujets, mais leurs buts sont forts semblables : la destruction des choses vivantes, et leur sacrifice subséquent aux forces ténébreuses qui prospèrent grâce â leur force vitale. Terribles, ces êtres le sont, et il y a des mystères â leur propos qui provoquent une étrange fascination.

D'eux tous, le conte le plus extraordinaire est celui de Mellifleur, le seigneur liche. Mellifleur était un ancien mage ayant précautionneusement préparé sa route magique vers la non-mort, et soigneusement pratiqué les rituels ad hoc. Ce qu'il ne savait pas c'est qu'un dieu maléfique majeur -- qui varie d'un panthéon â l'autre suivant la version du mythe -- était sur le point d'élever un prêtre mortel au statut de demi dieu par ascension divine. Un grand remous de magie divine entra en résonance avec les rituels de Mellifleur, et ce fut lui qui devint un demi-dieu. Le seigneur liche vint donc â l'existence par erreur, une glorieuse ironie. Les sages illithids ont une variante extraordinaire de ce conte, assurant que l'événement provoqua une impulsion collective parmi les dieux. que plusieurs dieux maléfiques étaient sur le point de faire la même chose, et que la magie impliquée était telle que Mellifleur fut élevé non pas au rang de demi-dieu, mais de dieu mineur. ceci expliquerait sûrement pourquoi dans le monde de
campagne de GREYHAWK, Nerull est considéré comme la divinité ayant créé Mellifleur ; sur Toril, Baine ; et sur d'autres mondes, d'autres dieux noirs. Une chose est sûre : pour survivre, Mellifleur doit utiliser ses avatars pour contrer les actions de la divinité qui l'a créé, sinon sa puissance diminuera. et il sera recapturé par son créateur. Il est même dit qu'occasionnellement, des divinités neutres bonnes en particulier en viennent â l'aider pour éviter le triomphe du dieu supérieur. Le Mal combat le Mal, aidé par le Bien pour maintenir l'équilibre !

Si l'origine de Mellifleur est extraordinaire, celle de Kanchelsis, l'éternel ancien vampire, est un désespérant secret. Prenant souvent un aspect demi-elfe, la divinité serait née du sang collectif de la Seldarine, mêlé â celui d'un dieu créateur humain. Le sang lui-même, selon ces sources, était censé devenir une force créatrice et protéger la vie sur tous les mondes. Mais lors d'un terrible et magique accident, une chose suceuse de sang et chasseuse était née. Le sang acquit une vie propre, et prit une forme corporelle de chair de son propre chef Et les ténèbres de Kanchelsis atteignirent les plans et fuirent sur la Géhenne. Il y a de nombreux mythes sur la puissance du sang divin. mais aucun n'est aussi terrible, et secret. La Seldarine elle-même n'en fera jamais mention. Comment leurs nobles intentions furent ainsi perverties, et ce qu'ils avaient exactement voulu faire. resteront éternellement des mystères; Quelque force obscure et prisonnière a sans doute observé leur travail et corrompu leurs rituels en un moment crucial.

Ainsi, les origines des seigneurs vampires et liches furent en quelque sortes dues â des erreurs ; mais on n'a plus le coeur â rire quand on se retrouve face â de telles abominations. Mais ce n'est pas le cas de Cegilune, une déesse lunaire maléfique qui est la divinité patronne des sorcières, annis. et autres créatures similaires. Elle est, croit-on, apparentée aux divinités sylvaines, une sorte de soeur noire de Titania, leurs natures étant opposées comme la lumière et les ténèbres, bien que l'une ne puisse exister sans l'autre. Beaucoup de gens pensent, même des divinités. que si l'une des déesses venait â périr, l'autre la suivrait dans la mort ; ce qui entrave les dieux du Bien dans leur lutte contre la maléfique maîtresse de l'Hades dans son éternelle faim d'âmes. Cette relation ne peut être totalement exacte, en raison de l'existence de la soeur noire de Titania la Reine de l'Air et des Ténèbres. mais il y a forcément une relation entre la sorcière noire et la bonne reine féerique. Cegilune est vue par les êtres sylvains comme une chasseuse redoutable des ténèbres. et même les sorcières elles-mêmes n'aiment pas leur déesse. Elles craignent sa rapacité et son avarice, croyant qu'elle les flouera du butin qui leur revient de droit.

Derniers, mais non des moindres, nous avons les changeurs de forme, créatures de la nuit et des endroits cachés. craintes par presque toutes les créatures vivant le jour. La plupart des changeurs de forme sont maléfiques. La paire frère soeur Daragor et Eshebala occupe une place principale dans le mythe, bien que c'est peut être dû â leur alignement maléfique et au fait que la plupart des autres races craignent la lycantropie et insistent sur la nature maléfique de ce changement de nature. La venue au monde de ces deux créatures n'est pas expliquée par le mythe. Ils sont généralement vaguement cités comme appartenant à un vague archétype ténébreux, des êtres primordiaux indissociables de la création

Daragor est une vraie brute. le dieu des lycantropes instinctivement mauvais et bestiaux ; le loup garou est sa forme favorite. Inversement, sa soeur est la déesse patronne des lycantropes rusés et intelligents maléfiques, et la femme renard est sa forme favorite. Il y a une inimitié entre le frère et la soeur, et de nombreux mythes disent que leurs sorts sont inextricablement entremêlés. Des astronomes de certains mondes prétendent qu'une constellation représente le frère et la soeur, armés, entremêlés dans un perpétuel combat ; Bien que des astronomes plus sages prétendent qu'un examen poussé des étoiles montre plutôt qu'ils s'embrassent. Certains mythes terribles et sombres parlent d'un accouplement incestueux qui a donné les monstres changeurs de forme qui observent le monde. en attendant d'être invoqués de la noirceur primaire où ils résident. Dans certains mondes. des âmes incurablement maléfiques et folles ont même cherché â retrouver ces monstres et â les vénérer comme totems de leurs noires divinités. S'ils ont réussi....

Cette paire n'épuise pas le panthéon des changeurs de forme. Le dieu rat Squerrik est le patron des rats-garous. Il est tout aussi maléfique que Daragor et Eshebala, mais est plus organisé, et sa sournoiserie le end bien plus dangereux. C'est la seule de ces divinités à avoir des chamans, qui peuvent évidemment lancer leurs sorts sous forme d'hommes-rats. Squerrik a un aspect de dieu farceur maléfique, malgré sa nature loyale, et le malheur attend toute créature qui croisera son avatar. Cette haineuse petite divinité n'oublie jamais un affront.

Après tant de mal et de noirceur, les sages sont soulagés de parler de la seconde paire de frère et soeur du panthéon des changeurs de forme. Balador est le seigneur des ours-garous. sage et penseur, fort mais gentil. Balador considère sa nature demi-humaine demi-animale comme une bénédiction ; elle lui permet par sa naturelle dualité de voir l'impétuosité de nombreuses races qui ne tolèrent pas ceux qui sont différents. Bien que Balador n'ait pas de prêtres ou de clercs â qui il octroie des sorts, il y a des ours garous qui lancent des sorts de prêtre; ils furent prêtres avant de devenir ours-garous, bénis par la lycantropie (telle qu'ils la voient). Balador intercède pour eux auprès des dieux. Il demande que les prêtres ours-garous puissent continuer leur foi (dans les limites acceptables d'alignement, bien entendu). Généralement, les demandes de Balador aboutissent. Le gentil et sage dieu ours garou a de nombreux amis parmi les divinités sylvaines et elfes, et parmi les divinités humaines qui savent combien les ours-garous sont utiles pour l'équilibre écologique des bois et forêts. Dans le mythe, Balador est un père ours. souvent un serviteur d'une grande divinité de la nature ou druidique qui le libère en récompense pour son bon et loyal service. Ferrix, la soeur de Balador est la déesse des tigres-garous, souvent décrite en mythe comme une mère tigre, soeur du père ours, et pour la liberté de laquelle son frère Balador plaide quand elle est libérée par son maître et mentor. Sa soeur n'a pas exactement fourni un bon et loyal service comme l'ours, mais la divinité auprès de laquelle Balador intercède est souple et libère les deux êtres simultanément, car Balador n'acceptera pas d'être libéré seul. Ferrix est une déesse volage et éternellement curieuse. Elle veut tout savoir, peu importe â quel point la connaissance qu'elle acquiert soit triviale ou inutile, et elle est facilement distraite par quelque chose de nouveau ou d'inattendu. Elle est très intelligente mais pas sage. l'opposé exact de son frère qui n'est pas malin ou vif mais possède une profondeur de réflexion qui manque à sa soeur. Tout comme Daragor et Eshebala, le frère et la soeur sont reliés par une nature complémentaire. Certains mythes

font état d'une complémentarité double, les deux paires étant liées entre elles. Mais ces divinités sont surtout chaotiques et capricieuses, et si elles ont un tel sort â la fin de toutes choses, elles continueront â aller chacune de leur côté plutôt que d'en être satisfaites.

Cegilune (déesse mineure)

Cegilune est la divinité patronne des sorcières y compris les terribles sorcières de la nuit de l'Hadès sur lesquelles elle règne depuis sa dégoûtante caverne parsemée d'ossements au milieu d'une vaste montagne de roc noir et mort. Cegilune touille un grand chaudron dans ses catacombes. et une petite réplique lumineuse de la pleine lune tourne autour de celui-ci ; elle l'emplit d'âmes larvaires et de trésors magiques volés pour répandre l'horreur et le mal.

Cegilune règne sur les sorcières de nuit avec une poigne de fer, et elle les envoie chercher des larves pour son usage propre et pour le négoce avec les Tanar'ri et liches qui sont obligés de passer par elle pour certaines actions. Même le grand seigneur liche Mellifleur n'oserait pas attaquer Cegilune, car elle a des gemmes d'âmes avec de puissants sorts de chaîne de contingences (voir Recueil de Magie) enterrées dans des endroits secrets, â l'abri de son terrible regard -- elle est virtuellement indestructible avec de telles protections. Cegilune se fait violence pour chaque larve qu'elle donne aux puissances infernales des Abysses, mais elle a besoin de magie pour nourrir son propre être, et elle doit négocier. Elle n'a pas d'alliés, bien que les dieux maléfiques géants fassent des affaires avec elle ; elle a de nombreux ennemis dans le panthéon sylvain. car elle s'en prend fréquemment aux créatures féeriques.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Cegilune sont des visiteurs courants du Plan Primaire. Son but premier est toujours la capture d'âmes maléfiques comme larves, qui sont virtuellement sa monnaie d'échange sur l'Hadès. Ses propres sorcières de nuit chassent de telles âmes, mais Cegilune ne leur fait pas confiance. est avaricieuse, et de plus elle aime â voir mourir des créatures avant de prendre leurs âmes. Les avatars de Cegilune peuvent aussi visiter des cercles de sorcières pour en retirer des informations. Les sorcières matérielles n'ont pas d'amour pour la vieille, mais elles n'osent pas refuser de répondre â ces demandes d'informations, et donnent. parfois, des objets magiques volés â leurs victimes. Parfois, elle peut se nourrir de chair avec un tel cercle . les dames des cygnes sont son plat favori. bien qu'elle aime aussi la chair crue d'un puissant guerrier humain qu'elle démembre avec ses serres dures comme du fer.

Enfin, l'avatar de Cegilune visite un nombre restreint de sites sacrés --cercles de pierres et menhirs--dans certains mondes pour pratiquer des rituels magiques â propos desquels elle reste excessivement secrète. Elle sera généralement accompagnées de 1 d4sorcières de nuit en de telles occasions, et aura placé de nombreux yeux de sorcière (voir plus loin) pour veiller sur l'endroit. Ces rituels prennent généralement place â la pleine lune, et peuvent être précédés par des parties de chasse dans lesquelles l'avatar capture et emprisonne des victimes convenant pour être sacrifiées (dames des cygnes. rôdeurs, druides et créatures sylvaines).

Caractéristiques : AL nm ; ALF nm (sorcières) ; ZdC larves. sorcières, pleine lune ; SY chaudron

Avatar de Cegilune (illusionniste 12. prêtre 12)

L'avatar est une dégoûtante et haineuse sorcière â la peau tachetée de brun et de jaune et des plaques de cheveux ternes qui flanquent son crâne chauve. Elle porte toujours un petit pot de fer, qui la rend reconnaissable même si elle se métamorphose en jeune humaine, en elfe ou en vieille dame. Très rarement. elle apparaîtra comme un
gobelinoïde débraillé. Ses sorts de prêtre proviennent de toutes les Sphères sauf Chaos, Loi et Guerre et elle n'utilise que des sorts inversés des Sphères de Soin, Nécromancie et Soleil.

For21	Dex 16	Con 16
Int 17	Sag 18	Cha 1
VD 18v60	T G (300)	RM 35%
CA -1	DV 14	PV112
#AT 3	TACO 7	Dg d8+9 x 2 (griffes)
	4d4 (morsure)	

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux armes d'enchantement inférieur à +3 et aux sorts d'illusion/fantasme et contrôlant l'esprit, ainsi qu'à la mort magique et au poison. Elle prend des demi-dégâts des attaques â base de froid et d'acide. L'avatar fait ses jets de sauvegarde â -2 contre paralysie. Elle se métamorphose â volonté, crée une cage de force4/jour et 2/jour utilise un regard mortel contre une créature â 40 m (jet de sauvegarde/mort magique â -4 ou mort). l/semaine, l'avatar criera comme une banshee (esprit hurleur).

Les trois jours de la pleine lune, l'avatar augmente de l0% sa résistance â la magie. De plus. les jets de sauvegarde contre ses sorts se font â -2, en plus des autres modificateurs. La nuit de la pleine lune, elle peut lancer un sort de rayon de lune qui affecte les créatures comme un symbole de folie (avec jet de sauvegarde Mort/magie à -4 ou mort). 1/semaine, l'avatar criera comme une banshee (esprit hurleur). Les trois jours de la pleine lune, l'avatar augmente de 10% de sa résistance à la magie et ne peut utiliser son regard mortel. Dans les mondes ayant plusieurs lunes, la lune â considérer est celle ayant le plus court intervalle (â moins qu'il n'y ait une lune spécifiquement associée au Mal dans ce monde).

Le pot de fer de l'avatar peut servir l/jour â chacune des choses suivantes : 1) en tirer d8+8serpents venimeux (comme bâton serpents) 2) en tirer un flacon de poison dont l'avatar s'enduit les griffes (classe D. 3 attaques de griffes qui touchent enlèvent le venin, qui s'évapore autrement en 1 h) 3) en tirer une toile et la lancer jusqu'à 2O m et 4) projeter un écran.

Enfin, l'avatar aura toujours un sac orné de perles avec 2d l0 yeux de sorcière (voir le Bestiaire Monstrueux â Sorcière). Ce sont des yeux arrachés â des victimes et traités magiquement pour permettre â l'avatar de voir par eux â volonté, avec un champ de vision de 1 5 km. L'avatar peut les placer dans une zone où il est actif pour espionner le périmètre, Mais elle prend soin de les cacher, car chaque oeil, s'il est détruit. Lui cause 1 d 1 2 de dégâts.

Kanchelsis (dieu intermédiaire)

Kanchelsis (connu comme Maastracht dans certains mondes) est le seigneur des vampires, un dieu â qui même les anciens vampires supérieurs et les seigneurs vampires de Ravenloft vouent le respect (et la peur). Ses origines mythiques se perdent dans le secret, mais son avatar prend souvent une forme demi elfe et voyage avec un compagnon vampire elfe ou demi-elfe, ce qui fait que le terrible secret de la Seldarine pourrait être vrai. Né de sang humain et elfe mêlés. Kanchelsis sait que le sang est l'essence même de la vie et de la magie, les forces qui le nourrissent. Sa demeure abyssale est lavée de sang, des pièces entières de sa maison étant formées de sculptures vivantes et de flots de sang parfumé d'opiacés et d'alcaloïdes ; et les vampyres, nosfératus et autres qui partagent sa demeure bavent devant le délice qu'il leur rationne si maigrement et sadiquement.

Kanchelsis est une divinité à la nature double : une partie de lui est la Bête, une chose sauvage et ravageuse qui court avec les loups, tranche des gorges, se nourrit de chair, et boit le sang aussi vite qu'elle peut l'avaler. Sous cet aspect, certains nécrophages le vénèrent. Son autre côté est le Débauché, un bon vivant qui savoure le sang comme d'autres le vin ; c'est un séducteur, un connaisseur, un amoureux de la finesse, un expert

en débauche. Le Débauché domine quand Kanchelsis ce sent bien dans sa peau, la Bête refait surface quand il est poussé â la rage (qui remplace alors sa haine froide et son triomphalisme sadique).

Comment jouer son rôle : Les avatars de Kanchelsis rôdent souvent en secret sur le Plan Primaire. Ils sont assoiffés de sang. mais le Débauché a d'autres buts. Il aime les vins rares et précieux, les belles fourrures et les gemmes, les drogues opiacées et d'indicibles plaisirs de voyeur et de sadique. Le Débauché peut se rencontrer dans de grandes cités humaines, savourer de terribles scènes dans un campement drow, ou même suivre un paladin ou un prêtre loyal bon pour les corrompre. Rarement, le Débauché peut visiter un vampire du Plan Primaire ayant atteint un âge et des capacités élevés, pour échanger des contes et de la magie ; il n'a pas de clergé, mais un cercle d'amis le connaît sur plusieurs mondes et ils on un respect mutuel. Le Débauché a 50% de chances d'être accompagné d'une compagne qui sera une puissante guerrière ou mage (ou son vassal favori, une guerrière/mage demi-elfe). Une telle compagne pourra être une vampire, ou simplement être charmée ou puissamment contrôlée par de la magie affectant l'esprit, que l'avatar préfère entre toutes

Caractéristiques : AI cm : ALF n/a; ZdC sang, débauche, magie, vampirisme ; SY chauve souris aux yeux rouges.

Avatar de Kanchelsis (mage 10/18, voleur 14)

L'avatar de Kanchelsis a deux formes comme dit ci dessus : la Bête et le Débauché. La Bête est un mâle humain au regard rusé, â la tête ébouriffée, avec des serres griffues et un corps excessivement poilu. Le Débauché est mince, un humain ou demi elfe élégant avec un sourire gagneur et des traits fins, toujours tiré â quatre épingles. La transformation du Débauché en Bête prend 1 round, le changement inverse prendra 1 tour durant lequel l'avatar ne doit pas être dérangé. L'avatar ne peut effectuer chaque transformation qu'une fois par jour. Il utilise des sorts de toutes les Écoles et est spécialisé en Nécromancie. Les caractéristiques entre parenthèses ne concernent que le Débauché.

For 21 (19)	Dex 16(18)	Con 19(18)
Int 14(19)	Sag 9(19)	Cha 1 3(20)
VD 15 v 60	TM(196)	RM 20% (40%) (chauve-souris)
CA -2	DV 17	PV 136
#AT 1	TAC04	Dg 1 d6+9 (+7) (griffes)

Attaques/défenses spéciales : De nombreuses règles spéciales s'appliquent aux différentes formes de l'avatar. Sous les deux formes, il a les pouvoirs suivants : immunisé au sommeil, charme et immobilisation, paralysie et poison, et ne prend que des demi dégâts des attaques â base de froid et d'électricité. Seules les armes +3 et meilleures l'affectent. Il n'est pas repoussé par l'ail et les miroirs, et les symboles saints sont sans effet sur lui. Il peut être repoussé comme un mort vivant spécial, mais considérez que le prêtre effectuant le vade retro a 4 niveaux de moins que son niveau actuel. L'avatar peut supporter 90 mn d'exposition au soleil sans être affecté. Il prend des dégâts doubles de l'eau bénite, mais est immunisé â l'eau pure. Six fois par jour. il peut lancer une pinte de sang â 12 m pour affecter un rayon de 1 ,5 m comme une boule de feu de 10 DV, ou pour dissiper la magie comme un mage 20, ou aveugler les victimes 2d6 rounds (jet de sauvegarde/poison â 4 annule). Il conjure 10d 10 rats géants ou chauves-souris s'il y en a à moins d'1 .5 km de lui â volonté. Les autres attaques et défenses spéciales dépendent de la forme.

Sorts : La Bête est un mage 10, le Débauché un mage 18.

Regard : La Bête charme personnes ou animaux au regard (jet de sauvegarde â 6annule) ; le Débauché peut faire dormir une créature de jusqu'à 16 DV/niv par le regard pour 2d 10 tours 3/jour et créer domination au regard 3/jour (dans les deux cas, jet de sauvegarde/sorts â 6 annule).

Forme gazeuse : Seul le Débauché devient gazeux â volonté. Sous les deux formes, l'avatar devient gazeux â 0 pv.

Régénération : La Bête régénère 6 pv/rd si elle est sur la terre, le Débauché régénère toujours 4 pv/rd.

Résistance au sommeil/charme : Le Débauché diminue de moitié la résistance des elfes au sommeil et charme.

Conjuration de loups : La Bête conjure 3d6 loups ou worgs pour le servir 12 tours s'ils sont â moins de 1,5 km, 3/jour

Croissance animale : La Bête lance croissance animale sur les loups qu'il conjure. â volonté.

Changement de forme : La Bête se transforme en loup ou worg â volonté. Le Débauché en chauve-souris géante seulement

Souffle : La Bête souffle un nuage de brouillard3/jour et nuage mortel l/jour, le Débauché un nuage d'obscurcissement l/jour

Autres : La Bête passe sans traces â volonté. Il peut être détecté par un chien de lune ou le cheval intelligent d'un paladin â 20 m Le Débauché lance pyrotechnie, hypnose et motif arc en ciel 3/jour chaque.

Mellifleur (dieu mineur)

Le terrible seigneur liche, patron des liches maléfiques est flanqué d'un nom charmant mais fort éloigné de sa nature. Les buts constants du dieu sont doubles. Il aime â aider des mages et prêtres maléfiques â devenir des liches, car son pouvoir augmente â chaque nouvelle non-mort. Ensuite, il doit contrer les actions de la divinité maléfique primaire dont il a usurpé l'ascension divine d'un serviteur (voir l'introduction de cette section) par les actions de ses avatars. Mellifleur lui même réside sur la Géhenne, ou, comparablement â Cegilune, il cache de nombreux phylactères magiques qui peuvent nourrir son être s'il devait être vaincu ou magiquement piégé

Comment jouer son rôle : Les avatars de Mellifleur visitent rarement les liches du Plan Primaire ; quand ils le font, c'est pour étudier de nouveaux sorts ou une magie développée par ces liches, ou pour obtenir des informations de sa maléfique némésis. Il est forcé de contrer les actions de celle ci sur le Plan Primaire, toutefois, et quand il le fait avec ses avatars, ils sont paranoïaquement craintifs. Ses avatars ne considèrent pas la contre attaque comme la meilleure forme de défense ; ils préfèrent attaquer en premier, avant que l'adversaire potentiel n'ait même pensé â les attaquer.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n/a ; ZdC liches, magie ; SY flacon de cristal avec une main squelettique portant un anneau au quatrième doigt

Avatar de Mellifleur (Mage 25)

L'avatar est une liche typique, bien que ses robes noires soient propres et bien réparées. Ses orbites sont garnis d'une paire de gemmes brillantes.

For 18/00	Dex 17	Con 1
Int 23	Sag 19	Cha 1
VD 1 2	T M (1 80)	RM 40%
CA -2	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg 2d 10 (toucher glacial)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux armes d'un enchantement moindre à +2, et aux sorts affectant l'esprit, paralysant, aux attaques â base de froid et d'électricité, la folie, la mort magique. pétrification, et métamorphose Les créatures de 8 DV/niv et moins qui le voient font un jet de sauvegarde/sorts ou fuient terrorisées pour 6d6 rounds. L'avatar est repoussé comme un non mort spécial, mais on considère que le prêtre effectuant le vade retro a 4 niveaux de moins que son niveau actuel. L'oeil-gemme gauche de l'avatar projette un cône de froid 2/jour et celui de droite un symbole de folie2/jour, les deux effets au niveau 25. L avatar porte une robe étoilée qui agit comme une robe de couleurs scintillantes quand il le souhaite, un anneau des étoiles filantes et une sphère d'annihilation sous le contrôle mental automatique de l'avatar.

Squerrik (dieu mineur)

Le poltron et physiquement faible Squerrik se cache dans une série sans fin de terriers et tunnels, infestés de pièges, sous une des plaines de la Géhenne. C'est une créature craintive recherchant toujours la magie protectrice, et des objets pour repousser ses ennemis (mais il en a peu, la plupart des divinités n'ont pas envie de s'ennuyer â s'occuper de lui).

Comment jouer son rôle : Squerrik a un peu d'émotion pour les rats-garous, et ne s'occupe pas de ses propres chamans, ne leur envoyant ni présages ni avertissements. Rarement, il enverra un avatar pour mener un grand groupe de rats-garous hors de leurs terriers pour attaquer, piller et mettre â sac une communauté de surface affaiblie par la guerre, un siège, ou quelque autre effet désastreux. Le plus souvent. ses avatars recherchent de la magie protectrice pour son usage propre. Les avatars sont toujours poltrons et chercheront â éviter le combat avec un ennemi puissant

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm (rats garous) ; ZdC vol, déguise ment, cachettes ; SY tête de rat aux dents jaunies et découvertes.

Avatar de Squerrik (voleur 14)

L'avatar est sous forme d'homme rat, habillé de cuir sale et de pantalons de coton.

For 14	Dex 19	Con 13
Int 19	Sag 13	Cha 12
VD 18	T M (168)	RM 5%
CA 2	DV 1 2	PV 96
#AT 1	T AC0 9	Dg 1 d6+3 (épée courte)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé aux poisons. maladies et paralysie. Les armes non magiques ne l'affectent pas il a patte d'araignée â volonté et 95%o pour "se cacher dans 1ombre". "déplacement silencieux" et "trouver des pièges"' Trois fois par jour, ils peut se métamorphoser et 1/jour chaque Il peut : invoquer 1 d 1 0 rats géants présents â moins de 1,5 km, causer des maladies. Porte dimensionnelle, causer la contamination et tour de corde 11 a une épée courte +3 de vitesse et une cape de déplacement

Devoirs des chamans

Les chamans de Squerrik ne peuvent mémoriser et utiliser leurs sorts que sous forme d'homme rat Ils n'ont pas de hiérarchie mais les chamans de haut niveau enseignent â ceux de bas niveau qui leur doivent le respect et la déférence (ainsi que des offrandes et trésors) Les chamans rats garous doivent se protéger. Ils acquièrent activement de la magie protectrice et tout ce qui améliore leurs talents de déguisement et de dissimulation

Obligations et pouvoirs : CR Dex 1 3 ; AL lm ; AP toutes : RA comme voleur. SI Générale. Animale. Charme, Nécromancie (inv) Soleil (inv) PC 1) 5°%o/niv de "se cacher dans 1'ombre" et "déplacement silencieux. RM non ; LN 5 ; DV 2 pv/niv ; Chamans seulement

Balador (dieu mineur)

Balador est un dieu protecteur, veillant sur les bois et forêts, plutôt reclus et timide mais encourageant ses suivants â partager l'espace vital et leur communauté par de bonnes relations avec les rôdeurs, druides et créatures sylvaines. Le dieu lui-même réside sur les Terres des Bêtes, tirant sa nourriture des rivières et lacs, et persuadant parfois d'autres divinités de brasser le breuvage mielleux qu'il aime tant. Balador n'est ni vif, ni malin, mais il est sage, tolérant, patient, et puissant quant il est en colère. Ses seuls ennemis sont les divinités des lycantropes maléfiques.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Balador peuvent parcourir les forêts profondes du Plan Primaire pour chasser ou jouer avec d'autres ours garous, spécialement les plus jeunes. Des rencontres avec le père ours sont l'objet de nombreux contes d'ours-garous. I1 envoie souvent ses avatars pour s'opposer aux divinités des lycantropes maléfiques.

Caractéristiques : AL cb . ALF cb (ours-garous) . ZdC ours garous, protection. fraternité ; SY pot d'hydromel.

Avatar de Balador (guerrier 1 2, druide 12)

L'avatar de Balador apparaît généralement sous forme ourse, bien qu'il puisse aussi apparaître comme un rôdeur humain grand, bronzé et beau. Il utilise des sorts des Sphères de druide, plus Protection et Soleil.

For 18/00	Dex 13	Con 18
Int 14	Sag 18	Cha 16
VD 12	T M/G (180/330)	RM 1 5%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 3/2 ou 3	TAC0 5	Dg 1 d8+3 (épée longue) + 6ou 2d8+6x 2 (griffes) et 4d4 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé au poison, maladie, paralysie, sorts d'illusion/fantasme et armes non magiques. Il soigne les maladies ou les blessures graves en léchant 3/jour et rugit pour créer la terreur (1/jour, comme baguette) sous forme d'ours seulement. Si les deux pattes sous forme d'ours touchent le même adversaire lors d'un round, il le serre pour 2d 12+6 pv/rd par round suivant, en plus des dégâts maximums et automatiques de ses attaques normales suivantes. La chance de s'échapper de cette étreinte est de 1 /3 du pourcentage de barreaux & herses Comme rôdeur, il porte une épée longue +3qui inflige de doubles dégâts aux lycantropes mauvais et gobelinoïdes.

Prêtres : Balador n'a pas vraiment de prêtres, mais des prêtres ours garous existent ; ils vénèrent leurs propres dieux et en reçoivent des sorts. Ils vénèrent aussi Balador car son intercession auprès de leurs dieux rend possible le fait qu'ils restent prêtres. Presque invariablement, les divinités qui acceptent sont neutre bonnes ou chaotiques bonnes, ou des divinités neutres de la nature ou sylvaines.

Ferrix (déesse mineure)

Ferrix est l'insatiablement curieuse déesse des tigresses-garous. Elle aime la connaissance en soi et a accumulé énormément de savoir, mais contrairement â son frère elle n'est pas sage et ne sépare pas effective ment la connaissance triviale de celle qui a une valeur. Malgré son alignement, elle rôde aussi dans les Terres des Bêtes, chasseuse et prédatrice (et demandant â être vénérée par beaucoup d'êtres, comme la plupart des divinités félines). Elle est vaniteuse et souvent joueuse, mais peut être cruelle avec sa proie, et dépitée et vicieuse si on se moque d'elle ou si on l'insulte.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Ferrix sont des visiteurs courants du Plan Primaire pour divers buts. Elle peut simplement venir jouer avec d'autres tigresses-garous, ou parfois pour s'accoupler avec un tigre garou. Elle peut aussi venir par curiosité pour regarder presque n'importe quoi. depuis un secret magique caché dans la vieille ruine d'un temple, jusqu'à une formation géologique étrange ou un arbre magique enterré dans une forêt. Les avatars de Ferrix sont curieux par dessus tout et seront rarement hostiles avec ceux qu'ils rencontrent Mais elle a l'habitude de suivre des créatures comme des proies potentielles pour observer leurs réactions, ce qui peut être mal inter prêté et mener au conflit si ces créatures sont trop craintives ou agressives La flatterie touche cet avatar, tout comme l'offrande d'une belle gemme (l'apparence importe plus que la valeur).

Caractéristiques : AL n ; ALF n (tigresses-garous) ; ZdC jeu, curiosité, chasse ; SY yeux de chat verts.

Avatar de Ferrix (guerrier 14, druide 9)

L'avatar apparaît généralement sous forme hybride, mais elle chasse aussi comme une tigresse. Sous les deux formes, sa fourrure a un superbe éclat brun miel. Elle utilise des sorts des Sphères de druide, plus Charme et Combat.

For 18/00	Dex 17	Con 17
Int17	Sag13	Cha 19
VD 15 + spécial	T G (240 360)	RM 20%
CA0	DV 15	PV 120
#AT 3	TAC0 5	Dg 2d4+6 x 2 (griffes)
		4d6 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé au poison, maladie et paralysie, et aux armes non magiques. Aucun félin naturel ne l'attaquera et elle peut charmer les félins â volonté, charme personne3/jour (jet de sauvegarde â -4 pour annuler). Elle peut bondir de 9 m devant, 5 m horizontalement et 5 m en arrière en 1 round en plus de ses attaques ; si elle bondit, elle obtient les bénéfices de bottes de sept lieues. Si ses deux pattes avant touchent au même round, elle peut griffer avec ses pattes arrières pour 3d4/3d4 supplémentaires de dégâts. Une fois par jour, elle peut grogner pour créer la terreur(comme baguette), et 1 /jour ronronner pour créer émotion (calme), alors que sa langue soigne les blessures graves 3/jour Elle porte un anneau d'influence humaine à oeil de tigre sur la patte avant droite.

Daragor (dieu mineur)

Daragor est le dieu bestial des lycantropes maléfiques -- loups- garous et loups de mer étant ses créatures préférées. Ce dieu empli de haine se promène sur les plans inférieurs, attrapant toute proie passant à sa portée. Il a une inimitié envers toutes les autres divinités des lycantropes, et virtuellement envers tout ce qui croise son chemin. Daragor est simplement sauvage, assoiffé de sang, et élémentairement vicieux.

Comment louer son rôle : Les avatars de Daragor erreront sur le Plan Primaire quand ils le pourront, chassant toute proie potentielle. Ils aiment â démembrer leurs proies pour leur enlever toute possibilité de fuite, avant de les dévorer vivantes. L'avatar chasse les ours garous par sport ; mais bien qu'il ne craigne pas Daragor il a un fort respect pour la force de ce dieu et fuira s'il est confronté â l'un de ses avatars. De plus, Daragor chassera les paladins et prêtres de divinités loyales bonnes et/ ou des divinités sylvaines. Il cherche simplement â les tuer et consommer leur chair, qui a pour lui un effet stimulant.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm (loups garous, loups de mer) ; ZdC bêtes en maraude, soif de sang, douleur ; SY tête de loup-garou. d

Avatar de Daragor (guerrier 1 4)

L'avatar peut apparaître comme un grand loup à la fourrure grise ou un loup de mer monstrueux, que distinguent ses yeux rouges et ses pattes et mâchoires tachées de sang.

For 18/00	Dex17	Con 17
Int 1 0	Sag8	Cha 1
VD 36 (12, n 27)	T G (360 long)	RM 15%
CA - 1	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC04	Dg 4d6 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé au poison, â la maladie et aux armes non magiques. S'il tue une créature de6+ DV/ niv et passe un round entier â manger sa chair et boire son sang, il récupère 1 d8+3 pv de dégâts subis. Si cette créature est un paladin, un prêtre loyal bon et/ou d'une divinité sylvaine, l'avatar est affecté comme par une potion d'invulnérabilité pour 3d 10 tours ensuite. Il charme les loups â volonté (muloups immunisés, mais loups des glaces affectés). En tant que loup, il conjure 3d8 loups, 2d4 loups-garous et 1 d4+ I loups de mer supérieurs l/jour pour chaque type, s'il y en a à 1,5 km. Le hurlement de l'avatar crée un effet de terreur (comme baguette) 3/jour (jet de sauvegarde/baguette â -4 pour annuler). Sous forme de loup, l'avatar ne peut être enchevêtré ou avoir ses mouvements gênés par des sorts affectant la nature (comme une croissance de plante interposée, etc., mais un sort comme toile fonctionnera correctement). Sous forme de loup de mer, l'avatar a respiration aquatique à volonté, et marche sur l'eau l/four pour 12 tours.

Eshebala (déesse mineure)

Eshebala est la déesse rusée et suprêmement vaniteuse des renardes garous-- bien qu'elle favorise aussi les muloups en raison de leur haine des loups-garous. Citoyenne des Abysses, elle déteste les Tanar'ri autres habitants infernaux des autres niveaux des Abysses en raison d leur laideur, stupidité. nature brutale et des diverses combinaisons ces facteurs. Elle a une collection de belles gemmes, joaillerie, fourrures, peaux. objets d'art, et

ainsi de suite, qui sont en fait tous vulgaire et tape â 1'oeil. Elle rôde seule et n'a pas d'alliés. Elle considère son grand frère Daragor comme un butor, bien qu'elle ne le haïsse pas vraiment ; le premier objet de sa haine est Ferrix. Deux déesse vaniteuses et qui se pavanent ne font pas bon ménage.

Comment jouer son rôle : Les avatars d'Eshebala visitent le Plan Primaire pour chasser et faire du sport quand elle commence s'ennuyer. Elle préfère vaincre ses victimes par subtilité, pas par la fore directe. Elle aime spécialement capturer de beaux mâles par illusion et charmes, immobiliser la victime et ensuite dissiper l'illusion avant

tuer et manger sa victime, taillant la chair avec sa dague d'argent. Elle visite parfois les femelles qu'elle a infectées de lycantropie pour un séance de bavardages, et exige d'être le centre des flatteries et l'attention lors de telles visites.

Caractéristiques : AL cm . ALF cm (renardes-garous) ; ZdC vanité charme, avarice, ruse ; SY renarde.

Avatar d'Eshebala (guerrier 8, illusionniste 1 2)

L'avatar apparaît sous la forme hybride femme-renarde, ou comme une charmante, adorable, jeune fille elfe. Elle porte toujours de riche joyaux, et tient invariablement un miroir d'argent décoré pour s'admirer.

For 18/10	Dex 18	Con 15
Int 16	Sag17	Cha 20
VD 15/21	T M (1 50)	RM 20%
CA0	DV 14	PV112
#AT 3/2	TAC0 7	Dg 1 d8+2 (épée longue) +3

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé au poison paralysie, armes non magiques, et sorts d'enchantement/charme illusion/fantasme. Elle passe sans trace dans un environnement rural, et si elle s'échappe dans les sous-bois elle est indétectable â 95% quand elle cherche â se cacher ou â échapper â des poursuivants Elle peut chanter et créer léthargie comme un muloup pour 3d4 rounds, 3/jour et a charme personnes â volonté. Elle utilise une épée longue +2.

L'avatar est toujours accompagné de 1 d4+ 1 serviteurs mâles charmés. Déterminez leur nature d'après les descriptions du Bestiaire Monstrueux pour les Lycantropes, Renard-Garou, mais ils seront niveau 1 d6+3, auront90%o de chances de posséder une arme magique 70% d'avoir une armure magique appropriée, et 10% d'avoir 1d2 objets magiques mineurs divers appropriés (choix du MD).

Les dieux sylvains

Introduction

La Cour de Seelie, demeure magique des divinités sylvaines, est un endroit qui se meut dans les plans extérieurs d'Arvandor en Gladsheim et dans les Terres des Bêtes, suivant la volonté de sa magnifique reine, Titania. Les esprit follets planent, les lutins veillent, et les pixies et farfadets maintiennent leur garde farceuse, alors que les divinités du petit peuple rendent hommage â Titania. Cinq divinités forment la Cercle Intérieur de la cour autour de la reine : Obéron, son consort ; Verenestra, une f1amboyante et vaine déesse-dryade ; Damh, le dieu farceur des satyres et des korreds ; Sqeulaiche, le dieu des farfadets et Eachthighern, seigneur des licornes.

Les membres du Cercle Intérieur ont de nombreuses qualités communes. Les dieux sont tous fortement inclinés vers un alignement chaotique, une majorité se tournant vers le bon plutôt que le neutre. Ils ont une forte affiliation avec les dieux de la Seldarine, spécialement Erevan 1leserë, le dieu farceur des elfes Ils vénèrent tous Titania comme reine, et suivront ses ordres, malgré leur nature chaotique. Ils ont un fort sens de la camaraderie, une fois encore malgré leur alignement chaotique, et sont très protecteurs entre eux. Les disputes sont rares et rapidement résolues Les membres du Cercle Intérieur sont tous des créatures curieuses et joueuses, mais aussi très conscientes de leur petite taille, et sont généralement tiraillés entre la curiosité et la prudence ; ils mettent un fort accent sur la protection de soi, spéciale ment par l'utilisation de magie. Leurs avatars ont une gamme de pouvoirs spéciaux, donnés en fin d'introduction.

L'arrivée de ces divinités est un processus complexe dans le mythe. Titania est généralement vue comme une mère ou une sage femme, mais sa progéniture est née de plusieurs manières. Damh est son fils capricieux d'avec Obéron, et Verenestra sa fille. Mais Sqeulaiche serait né d'une plante magique d'Arvandor, un cas d'une divinité prenant son être d'une partie de la vie naturelle dans le monde féerique, comme c'est le cas pour certains membres du Cercle Extérieur. Et Eachthighern est toujours vu comme un cadeau d'un dieu des cieux ou farceur au peuple féerique. Le plus souvent, il est vu comme un fils de Koriel, le dieu ki rin, mais dans certains contes amusants, il est la progéniture d'un dieu farceur chaotique mâle (parfois Erevan) qui change de forme et de sexe pour le porter (similairement à Loki portant Sleipnir dans le mythe nordique).

Le Cercle Extérieur de la Cour de Scelle comprend les divinités qui ne rendent pas un hommage premier â Titania (comme Skerrit le dieu centaure) ou dont la zone de contrôle implique de passer beaucoup de temps hors de la cour (comme Fionnghuala la déesse dame des cygnes).Toutefois, pour le petit peuple qui papillonne autour du Cercle Extérieur, en particulier, Titania a autant d'amour que pour le Cercle Intérieur. Caoimhin, le grognant et nerveux petit dieu killmoulis est cher au cœur de Titania, et dans sa surprotectivité, elle le chouchoute et le materne, alors qu'il feint 1'embarras. Pour compléter le Cercle Extérieur, nous avons Emmantiensien, le grave et calme dieu sylvanien ; et Nathair Sgiathach l'impudent dragon miniature qui est aussi différent des autres dieux dragons qu'on puisse l'imaginer Il a un nom tapageur (qui signifie <"serpent ailé*), qu'il aime â marmonner très pompeusement en se présentant, pour ensuite se moquer de son sérieux feint. Le dieu des pseudodragons et dragons fées est un être délicieux et joueur, mais parfois ses facéties sans fin irritent même les autres dieux sylvains, ce qui l'exclut de la Cour Intérieure. C'est un super bouffon, mais pas un bon conseiller.

Ceci est un groupe amical et coopératif de divinités qui travaillent ensemble et maintiennent l'intégrité du territoire sylvain. "Sylvain'" a deux significations possibles ici. Premièrement, ce sont les bois en général -- les terres que le peuple féerique partage avec les elfes, druides, ours garous et autres créatures qui maintiennent paisiblement la richesse de ces régions. Mais il s'agit aussi d'un endroit magique caché au plus profond du cœur des forêts, un royaume sylvain profond, où seul le peuple féerique sait comment se rendre. Ici, d'autres créatures sont de rares visiteurs ; quelques uns s'y perdent, leur sens de la direction les ayant abandonnés, et quelques rares élus peuvent occasionnellement être guidés par une créature féerique en cet endroit extrêmement spécial. En des occasions très rares et propices, des avatars des dieux sylvains peuvent s'y rencontrer en une Cour de Scelle sur le Plan Primaire, sous des tertres marqués par des cercles féeriques. Un tel endroit est fortement gardé par les fées, qui ne parlent pas même aux elfes de ces choses, et ces endroits ne sont pas cartographiables car ils coïncident simultanément sur plusieurs mondes. La magie de Titania maintient ces endroits spéciaux.

Les dieux sylvains travaillent dur pour établir de bonnes relations avec les dieux des gnomes, elfes, nature et druides. dieux des endroits sauvages et de la chasse (s'ils ne sont pas maléfiques), et des esprits aériens tels que Syranita. Les créatures féeriques ne comprennent pas de prêtres ou de chamans, car leur nature magique provient du même pouvoir que d'autres divinités donnent aux prêtres et chamans comme potentiel de lancement de sorts.

Bien entendu, les dieux sylvains ont des ennemis, comme leurs serviteurs mortels. Des orques, gobelins et créatures similairement rejetées peuvent mépriser les bois, et les divinités gobelinoïdes et sylvaines sont fortement opposées entre elles. Les divinités sylvaines détestent aussi Cegilune, la cruelle déesse sorcière. Mais une déesse noire est l'éternelle némésis de la race féerique. La Reine de l'Air et des Ténèbres -- souvent dépeinte en mythe comme une soeur noire de Titania -- a un vrai nom perdu depuis longtemps et jamais prononcé â la cour féerique. Profond dans les plus basses régions du Pandémonium, cette amère et sadique déesse règne sur une bredouillante, bavante parodie du monde de Titania, dans sa Cour de Unseelie où elle cherche â réduire le peuple fée en esclavage. Elle est celle qui a généré les ténébreuses forces magiques qui ont transformé les misérables prestelets. maudites images miroir des lutins préférés de Titania Elle est celle qui a modifié les spriggans et leur a donné le pouvoir de changer de forme. Maîtresse des sombres illusions, la Reine de l'Air et des Ténèbres est elle même incorporelle et son histoire mythique est un conte qui fait trembler et frémir tout membre du peuple féerique qui en entend la fin Bien que ce soit un conte triste, qui explique pourquoi Titania garde une main sur la soeur qui la peine, malgré la pression d'Obéron et de la Cour Intérieure de partir en guerre contre la sombre présence affectant son peuple.

Le conte parle de Ladinion, une terre sylvaine profonde préhistorique, où la Cour de Scelle présidait sur les rives du lac Cwm Glas. Au sud, des mineurs nains découvrirent un grand diamant noir sous une montagne, et l'offrirent en cadeau â la cour. Titania était éloignée, nageant dans la rivière Afon Bhlu, dont le lac était la source. Sa soeur prit le cadeau â sa place. Ce grand trésor commença â la corrompre ; le conte implique que le diamant est magique, mais n'explique pas d'où il vient. Alors, la déesse corrompue partit avec le diamant, avec les précieux trésors magiques de l'Arcana, dans un immense chariot de feu et de fumée qui apparut dans les cieux. La gemme changea sa nature, et peu après la montagne explosa, tuant les nains et répandant des nuages empoisonnés sur Ladinion, créant une maladie qui décima le peuple féerique. La Cour de Scelle fut forcée de s'envoler dans les plans et d'abandonner ce monde.

Le mythe comprend le thème d'un monde perdu, qui est dévasté par l'acte d'avarice de la Reine de l'Air et des Ténèbres (d'autres mythes féeriques parlent souvent de pays qui leurs sont propres et rapetissent ou disparaissent du monde des mortels). Le mythe décrit aussi les nains comme ceux qui amènent la mal corrupteur â la Cour de Scelle, et pour ceci les fées n'aiment pas les nains et éviteront de les laisser accéder aux terres sylvaines. Toutefois, les nains du mythe ne sont pas mauvais et leurs intentions étaient bonnes il amenaient un cadeau, après tout. Donc, bien que les dieux sylvains n'apprécient pas les nains, ils ne leur sont pas directement hostiles.

Enfin, les dieux sylvains ne sont pas hostiles ni ne rejettent les dieux du grand peuple (humains). Bien que les dieux sylvains soient fortement protectifs. ils ne considèrent pas les humains comme nécessairement ennemis, et les killmoulis en particulier ont une relation symbiotique avec les humains leur montrant beaucoup de considération ou de gentillesse. Les lutins aident aussi fréquemment les humains. Les humains, toutefois, ont appris â ne pas rechercher ou ennuyer le petit peuple, mais leur permettent de venir -- s'ils le choisissent.

Notes sur les dieux

Plusieurs races sylvaines de cette section proviennent de l'appendice de GREYHAWK au Bestiaire Monstrueux (le pouc, le prestelet, le booka, l'atomie, le grig, l'algue folle en particulier) Pour les lecteurs ne possédant pas ce supplément, ce n'est pas un problème. Les références â ces peuples ne sont faites que pour les inclure dans les
peuples vénérant ces divinités.

Les notes suivantes vous éclairciront sur la manière de prononcer les noms de certains dieux :

Caoimhin (kou-ev-inn) : «aimable»
Damh (dav) : «bête â cornes"'
Eachthighern (ek-ti-arn) : «seigneur des chevaux»
Fionnghuala (finn-ell-ah) : "épaule blanche»
Nathair Sgiathach (naï-er skey-ak) : «serpent ailé»
Sqeulaiche (skell-lie) : «conteur d'histoires»

Emmantiensien (emm-ann-ti-enz-i-an) est une contraction d'un terme sylvanien bien plus long qui signifie «lent â se lever, mais fort une fois lancé dans l'action»

Les avatars

Tous les avatars de la Cour Intérieure ont les capacités suivantes, utilisables â volonté (sauf indication contraire), en plus de ce qui est donné dans leurs descriptions personnelles : charme personnes, détection des charmes, détection de la magie, détection de l'invisible, ESP, feu féerique. oubli, baie magique (6/jour), connaissance de l'aligne ment, croissance des plantes, parler avec les animaux, obscurcissement. Ils passent tous sans traces, et ont «mouvement silencieux» et «se cacher dans les fourrés» â95%. Ces pouvoirs magiques ne fonctionnent qu'en terres sylvaines et 10 tours après les avoir quittées (c'est-à-dire tout bois, pas seulement un territoire «sylvain profond,".) Tous leurs avatars sont immunisés aux poisons, maladies, soins inversés, mort magique. métamorphose, et armes non magiques ; ceci n'est pas affecté par la région où l'on rencontre l'avatar.

Les avatars partagent certaines caractéristiques. La plupart ont une CA très basse, en raison de leurs petite taille, vitesse, dextérité et nature hautement magique. Leur CA subit un malus de +4 si on les rencontre hors d'un environnement sylvain. Ils ont une forte résistance â la magie, une fois encore en raison de leur nature magique . mais elle diminue de moitié hors des territoires sylvains. Leurs armes et armures diffèrent de celles des avatars des créatures plus grandes. Spécifiquement, leurs armes font des dégâts de base moins élevés que leur contrepartie en raison de leur petite taille (une dague féerique fait ainsi 1 d3 de dégâts sur un être de taille moyenne). Leur armure est pour la plupart une étoffe tissée â partir de soie enchantée d'araignée mêlée â des rayons de lune Elle est considérée comme magique +5 pour les jets de sauvegarde et autres. Enfin, aucune créature féerique ou animal des bois (ni plantes intelligentes non magiques comme des sylvaniens) n'attaquera un avatar d'une divinité sylvaine, même magiquement contrôlé.

Les objets magiques féeriques sont souvent trop petits pour être utilisés par les plus grands ; un anneau magique d'un avatar féerique, par exemple, serait beaucoup trop petit pour être passé â un doigt humain. De plus, tous les objets magiques féeriques perdent leur enchantement hors des territoires sylvains. Il y a 10% cumulatifs de chances par jour que l'objet perde définitivement son enchantement. Certains sages parlent du danger de s'approprier une telle magie, car elle s'accompagne de malédictions, quêtes et autres pour ceux qui s'en approprient par force ; les détails sont au choix du MD, mais des options telles que métamorphoser le porteur en être sylvain, par exemple, ou le rendre idiot ou aveugle, sont des thèmes courants.

Titania (déesse supérieure)

Titania est la reine féerique, qui prend soin de toutes les races féeriques, même celles qui sont tournées vers le mal et qu'elle cherche toujours â ramener vers le droit chemin. Titania est vénérée par toutes les créatures féeriques, mais les lutins, bookas, pixies et esprits follets ont une vénération particulière pour elle, qui est leur divinité patronne. Le credo de Titania est celui de la pitié et du bien, et il est virtuellement impossible de la mettre en colère â moins que l'être qui l'offense ne soit totalement maléfique. Si c'est le cas, le malheur attend la créature qui aura attiré la colère de la reine féerique.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Titania officient aux rencontres matérielles de la Cour de Scelle où les affaires des terres féeriques sont traitées. Tout le peuple féerique connaît les dates de telles rencontres et sait comment y aller. Son avatar â 9O% de chances d'être accompagné d'au moins un avatar d'un autre dieu de la Cour de Seelie, même en dehors de ces rencontres. Ses avatars agiront pour défendre l'intégrité des terres féeriques si elles sont menacées par la magie, le fer, le feu ou pire.

Caractéristiques : AL cb (nb) ; ALF n'importe quel non maléfique (peuple féerique) ; ZdC peuple et royaumes féeriques, amitié, magie ; SY diamant blanc avec étoile bleue au centre.

Avatar de Titania (illusionniste 2O, druide 16)

L'avatar de Titania apparaît comme une belle fée très puissante, malgré sa petite taille. Elle a des ailes de tulle, une peau parfaitement pâle, et une stature osseuse, et des yeux bleu gris pénétrants. Elle porte invariablement une baguette surmontée d'un diamant.

For 12	Dex 23	Con 15
Int 22	Sag 23	Cha 24
VD 1 2 v 48 n 1 2	T P (1 38)	RM 9O%
CA -7	DV I6	PV 128
#AT 1	TACO6	Dg 1 d3+4 (dague)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé â la paralysie, illusions, magie contrôlant l'esprit, armes d'enchantement inférieur à +3, et tous symboles et mots de pouvoir. Elle reconnaît et détecte l'eau pure, les types de plantes et animaux naturels et le poison â volonté. Son pouvoir de charme est si puissant que toute créature la voyant et ratant un jet de sauvegarde/sorts â 1 O tombera sous ce charme et sera â jamais incapable d'attaquer l'avatar de Titania. L'avatar peut conjurer des créatures des bois, 6/jour, jusqu'à 8O DV par conjuration, et peut lancer conjuration d'essaim â volonté. Elle enchevêtre des créatures d'un geste de la main en plus de ses actions normales (jet de sauvegarde â -6). Titania peut donner comme quête â une créature de ne plus jamais entrer dans une zone sylvestre profonde de sa vie si elle le désire (pas de jet de

sauvegarde). Sa baguette fonctionne comme un bâton de pouvoir et le diamant la surplombant comme une gemme de brillance ; il donne aussi une protection de +2 et irradie une protection contre le mal 9 m et un effet de prière De cette baguette, Titania peut générer les effets suivants, 2/jour chaque : création d'eau et de nourriture, Festin des héros, purification de l'eau et de la nourriture. Elle porte une dague +4, surtout pour l'apparat

Obéron (dieu mineur)

Sévère et fort, Obéron est le seigneur des bêtes parmi la Cour de Scelle. Obéron passe beaucoup de temps â l'écart de Titania, et il est plus heureux en chassant et jouant dans les bois sylvains que dans les intrigues politiques de la cour, où il ressent peut être sa relative faiblesse, et son manque d'intelligence et de sagesse, par rapport â sa magnifique consort. On peut se référer â lui en tant que Roi Obéron, mais ceci est plus un titre honorifique qu'un reflet de son vrai rôle, bien que tout le peuple féerique mortel le vénère comme un puissant dieu protecteur. Obéron compte moins sur l'illusion, le camouflage et ainsi de suite que les autres dieux sylvains. Il est toujours prêt â offrir sa force physique pour contrer ceux qui attaquent ou persécutent le peuple féerique. Le dieu lui-même aime â errer dans les Terres des Bêtes et Arvandor.

Comment jouer son rôle : L'avatar d'Obéron aime la chasse au cerf (bien qu'il ne tue pas réellement sa proie). Il rôde aussi dans des territoires sylvains si des créatures féeriques sont menacées par des monstres rapaces (qu'Obéron chassera) ou des humanoïdes. Obéron est fort et ne craint pas le combat physique, bien moins que d'autres dieux sylvains â l'exception de Skerrit et Damh.

Caractéristiques : AL nb (n) ; ALF n'importe quel non maléfique (fées) ; ZdC nature, endroits sauvages, animaux ; SY cerf blanc.

Avatar d'Obéron (rôdeur 14, druide 1 2, barde 1 O)

L'avatar d'Obéron est un homme fée de taille inhabituelle. Il n'a pas d'ailes et est apparemment fort musclé par rapport aux canons féeriques. Il porte une cape de feuilles vertes cousues sur du cuir brun. Il utilise des sorts des Sphères druidiques standard et de Protection et Soleil. Bien qu'Obéron ait les autres talents d'un barde l0, il n'est pas capable de lancer des sorts de mage (sauf ceux qui sont communs à toute la cour féerique).

For 18/76	Dex 18	Con 17
Int 18	Sag 18	Cha 19
VD 1 5 n 1 2	T M (1 38)	RM 5O%
CA -4	DV 15	PV 12O
#AT2	TACO 5	Dg 1 d6+3 (épée longue) +4 ld6+3 (+6) flèche

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut lancer les sorts suivants 3/jour chaque : conjuration d'animaux I II III ; croissance animale, appel de créatures des bois (jusqu'à 4O DV), conjuration d'animaux, Fatalité rampante. Il porte un bâton enchanté qui est utilisable comme bâton sylvanien l/jour Son épée longue +3 lance lumière ou lumière continuelle â volonté et projette un rayon de soleil 1 /jour. Son arc long +3 a une protée triple de la normale, et il peut enchanter jusqu'à 20 flèches/jour comme des flèches +3 au toucher. Obéron porte aussi un carquois de flèches meurtrières qu'il réserve pour des gobelours, gobelins, hobgobelins et orques (et autres au choix du MD). Il porte aussi 2O flèches enchantées qu'il utilise pour chasser le cerf et qui ne provoquent que des dégâts étourdissants.

Caoimhin (demi-dieu)

Le petit Caoimhin est le timide dieu des killmoulis. Il s'aventure rarement hors de la Cour de Scelle, préférant traîner, manger des douceurs et du miel. Mais suite â d'occasionnelles poussées de curiosité, il peut se promener quelques minutes â l'extérieur, rarement sans qu'un autre dieu sylvain ne soit tout près de lui. Caoimhin aime les vêtements chauds, l'abondance de nourriture, et son confort. Le petit dieu killmoulis est aussi enchanté par les contes des bardes et leur harmonieuse musique, spécialement celle des instruments â cordes.

Comment jouer son rôle : Caoimhin n'a qu'un seul avatar, qu'il est capable de propulser â travers les plans, grâce â l'aide de Titania. L'avatar ne se rend pas couramment sur le Plan Primaire, car Caoimhin est très poltron. Il ne dépêche généralement son avatar qu'en compagnie d'un autre avatar sylvain, de préférence Skerrit ou Obéron qui sont forts, ou Titania elle-même.

Toutefois. s'il se retrouve le dos contre le mur (littéralement) le petit killmoulis combattra bravement pour son peuple. Caoimhin a un fort sens de la moralité et de l'amour envers son petit peuple, et ne désertera pas s'ils sont attaqués en présence de son avatar. Il ne laissera jamais non plus un autre avatar ami seul dans un conflit.

Caractéristiques : AL n (cb) ; ALF n (cb) (killmoulis) ; ZdC nourriture, amitié timide ; SY petit bol et épingle.

Avatar de Caoimhin (voleur I 0)

L'avatar est un killmoulis typique, son armure d'étoffe étant couverte d'un pull en laine épaisse mais en 1ambeaux pour le garder au chaud.

For 9	Dex 19	Con 10
Int 1 7	Sag15	Cha i6
VD 27	T M (30)	RM 30%
CA -2	DV8	pV64
#AT 1	TAC0 13	Dg 4PV (épingle)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar utilise invisibilité améliorée et réparation â volonté. Trois fois par jour chaque, il utilise : confusion (généralement pour couvrir une fuite), émotion (calme), nuage de brouillard, création mineure, Faux-semblant (s'il est avec d'autres killmoulis) et symbole de persuasion. Il peut lancer terreur sur les félins et canins naturels â volonté. Il communique aussi télépathiquement et emphatiquement avec tous les êtres intelligents qu'il choisit â 40 m. Il porte une petite épingle +3 et a toujours un petit nombre d'objets de protection et de soins reçus de Titania ou d'autres divinités sylvaines, typiquement une broche bouclier, une cape de déplacement et 1 d3 potions d'extra-soins.

Damh (dieu mineur)

Damh est le dieu patron des satyres et des korreds, ainsi que des atomies. Titania s'inquiète du nombre de races sur lesquelles elle veille -- â tel point que Damh a ressenti le besoin de lui alléger la tâche, et il prend ces nouvelles charges très à cœur.

Damh aime la danse, le chant. la musique, les vers bardiques, les bouffonneries et la boisson forte. Il aime spécialement les dryades. Il est très indulgent envers lui-même et ne reportera jamais une gratification. Toutefois. il a un autre face : Damh est une divinité très vieille, et il est dit qu'il a aidé â la construction des cercles de pierres magiques et â l'élévation des menhirs druidiques. KI est certainement très amical avec les divinités druidiques. Il est aussi très matériel et a de forts liens avec la pierre, le roc et la terre elle-même. C'est aussi un gardien ; alors que les lutins voient souvent les premières incursions de personnes non invitées, les korreds sont souvent les premiers â le ressentir intuitivement, spécialement les intrusions magiques.

Comment louer son rôle : Les avatars de Damh participent fréquemment à des fêtes, spécialement s'il y a de nombreuses dryades. Mais c'est un dieu physiquement fort, et ses avatars tendront certainement des embuscades et attaqueront les intrus hostiles dans le monde féerique.

Caractéristiques : AL en ; ALF en (korreds, satyres, atomies) ; ZdC danse, chanson, fêtes ; SY flûte, cornemuse et tambour.

Avatar de Damh (barde 16)

L'avatar est un korred mâle aux cheveux fauve-châtain liés en nattes avec une décoration en fils d'or. Il porte une cornemuse, une flûte de bois, et une harpe. Ses sorts de barde proviennent de toutes les Écoles sauf Nécromancie.

For 20	Dex 17	Con 17
Int 15	Sag16	Cha 18
VD 18	T p(108)	RM 40%
CA -2	DV 13	PV104
#AT 1	TAC0 7	Dg 1 d 10+3 (bâton) +8

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé â tous les sorts d'enchantement/charme et élémentaires (terre). Son rire magique affecte toutes les créatures dans un rayon de 9 m 6/jour . les victimes doivent faire moins que leur Charisme sur 1 d20 ou être étourdies 2d4+2 rounds. Il peut lancer les sorts suivants â volonté : animation de la pierre, fracasser le roc, porte de pierre (comme porte végétale), Façonnage de la pierre, pierres commères, transformation de roc en boue. Il utilise charme personnes â volonté, et les femelles ont -6 â leur jet de sauvegarde contre cet effet. Le bâton de l'avatar peut affecter 2d4 korreds, satyres ou atomies comme une potion d'invulnérabilité au toucher l/jour. Sa flûte magique conjure 2d4 korreds ou satyres présents â moins de 1 ,5 km ou crée une cage de Force (chaque effet 3/jour) ; sa cornemuse magique lance charme personne ou charme mammifères, terreur ou sommeil dans un rayon de 20 m (à volonté), et sa harpe crée une danse irrésistible d'Otto sur jusqu'à 1 d4créatures, 3/jour. Dans tous les cas, l'avatar doit passer un round complet â jouer de son instrument pour que le sort prenne effet Enfin, l'avatar porte toujours 1 d4 cordes d'enchevêtrement et une outre avec deux quarts d'hydromel très fort.

Eachthighern (dieu mineur)

Eachthighern est le seigneur des licornes, et secondairement des pégases. Il est fort, fidèle et loyal envers ceux â qui il permet de le monter. Parmi les dieux sylvains, seuls Obéron et Fionnghuala sont connus pour l'avoir monté de manière régulière, et le plus souvent Obéron monte une autre monture aux côtés d'Eachthighern alors que Fionnghuala vole â leurs côtés. Hanali Celanil des elfes est aussi connue pour avoir monté le grand cheval brillant. Eachthighern est fier et majestueux, et fournit une vision splendide quand il survole les Terres des Bêtes ou le Mont Olympe. Il est vénéré par de nombreuses créatures féeriques qui connaissent son double rôle de dieu de la protection et des soins, et son nom est synonyme de loyauté et bravoure.

Comment jouer son rôle : Eachthighern est un protecteur dont les avatars ont une puissante magie â opposer â ceux qui viendraient envahir les terres sylvaines. L'avatar voyage généralement seul, et veille sur les clairières et cercles de pierre au plus profond des royaumes sylvains. Eachthighern est un défenseur des profondeurs de ces terres, et des terres intérieures, contrairement â Obéron qui patrouille plutôt au périmètre. Rarement. l'avatar se manifestera pour apporter des soins â ceux qui ont aidé le peuple féerique â défendre leurs demeures. spécialement les elfes et leurs assimilés.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb (licornes, pégases) ; ZdC soins. loyauté, protection ; SY corne de licorne.

Avatar d'Eachthighern (druide 14)

L'avatar est un grand mâle licorne blanc et ailé avec un léger pommelage gris sur le ventre et une bande grise sur la crinière et la barbe.

For 18/00	Dex 15	Con 17
Int 16	Sag 1 7	Cha 20
VD 48 v 72	T G (330 long)	RM 45%
CA -3	DV 14	PV 112
#AT 3 (4)	TAC0 5	Dg 2d6/2d6 (sabots)
		2d10 (corne) 2d8 (ruade)

Attaques/défenses spéciales : En vol, l'avatar peut utiliser une attaque spéciale par ruade avec ses sabots arrières pour 2d8 de dégâts, et la victime doit réussir un jet de sauvegarde/paralysie ou être étourdie ld4 rounds. L'avatar est immunisé â tous les sorts d'enchantement/ charme et â la paralysie. Il utilise soin des blessures graves, ralentissement du poison et neutralisation du poison 3/jour chaque ; et les sorts suivants l/jour : soins des blessures critiques, guérison, restitution. En les touchant de sa corne, l'avatar peut faire bénéficier 20 créatures d'alignement bon d'un soin des blessures légères (seulement l/créature) durant la journée. Une fois par semaine, il peut prononcer une parole divine. créer une interdiction, et bannir un être extraplanaire maléfique. Seules les armes +3 et meilleures touchent cet avatar Sa corne est considérée comme une arme +4 pour ce qui est des créatures pouvant être touchées.

Emmantiensien (dieu intermédiaire)

Emmantiensien est l'intemporel dieu des sylvaniens. Tout comme les serpents du monde apparaissent dans de nombreux mythes comme êtres intemporels de sagesse, Emmantiensien est un arbre du monde n'ayant pas d'origine dans le temps ; il a toujours existé. Les racines d'Emmantiensien sont entourent un cristal magique, façonné par un dieu inconnu et sans nom, et de ce cristal il tire des pouvoirs normalement inaccessibles aux divinités sylvaines, même â Titania.

Emmantiensien est le sage de la Cour de Scelle. Il entend bien des choses dans le vent qui joue dans les branches de ses avatars, parle aux oiseaux et au peuple féerique, entend les chants des elfes et des bardes, et ses racines sont si profondes qu'il entend les murmures d'êtres

profondément enfouis dans le sol. Emmantiensien n'oublie jamais une chose apprise. bien que cela puisse prendre un certain temps pour que quelque chose revienne â sa mémoire. Ses mots sont rares, mais quand il parle, toute la cour écoute.

Comment jouer son rôle : Emmantiensien est un protecteur des profondes et anciennes terres sylvaines, celles qui furent les premières au monde, des endroits puissamment magiques. Ses avatars veillent sans sommeil sur ces endroits. bien qu'ils semblent endormis. Emmantiensien enverra aussi un avatar lever et mener les sylvaniens â la bataille si une grande forêt est menacée d'annihilation ou d'une destruction majeure. L'avatar participe aussi â de grandes rencontres d'anciens sylvaniens qui ont typiquement lieu une fois par siècle sur la plupart des mondes. ou quand les circonstances nécessitent une telle rencontre.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb (sylvaniens) ; ZdC sylvaniens, arbres, magie profonde et cachée . SY paire de glands.

Avatar d'Emmantiensien (druide 16)

L'avatar est un grand sylvanien â l'écorce lustrée. Il utilise des sorts de mage élémentaires (terre, eau) comme des sorts de prêtre de même niveau.

For 1 9	Dex 1 2	Con 19
Int 16	Sag21	Cha 19
VD 15	T E (?20)	RM 65%
CA -4	DV 18	PV 144
#AT2	TAC05	Dg 6d6+7 x 2 (poings)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé â la paralysie et â tous les sorts d'enchantement/charme et d'illusion/fantasme. Il communique avec les animaux, avec les plantes. affecte les feux normaux et éteint les feux â volonté, il provoque aussi la croissance végétale â volonté. L'avatar peut animer les arbres, 1 /round â volonté, â 40 m comme un sylvanien normal. 11 peut aussi conjurer 2d4 sylvaniens aînés présents â 1 ,5 km 3/jour. Chaque jour, l'avatar peut conférer les pouvoirs de lancement de sorts d'un druide 5 â jusque 4 sylvaniens aînés pour un jour, en leur touchant simplement les branches. Comme les racines du dieu sont recroquevillées profondément autour d'une source magique, l'avatar dispose de cette magie pour lancer une vaporisation prismatique l/jour et appeler un ennemi subconscient l/semaine. De plus, l'avatar fait ses jets de sauvegarde à -2contre les attaques basées sur le feu qui lui infligent d'ailleurs + 1 pv/ dé de dégâts.

Fionnghuala (demi-déesse)

Fionnghuala était une rôdeuse, une humaine mortelle. Elle rendit de nombreux services au peuple féerique durant des années. Après qu'elle ait aidé les races sylvaines â combattre la dernière incursion de la Reine de l'Air et des Ténèbres -- bravement et s'exposant pour protéger l'avatar d'Obéron, qui fut gravement blessé --Titania la releva d'entre les morts et l'emmena â la Cour de Scelle. Là, Titania lui offrit la plume blanche, maintenant symbole de la déesse, qui lui permet de se changer en cygne, altérant sa nature et la rendant en partie féerique. Au fil des siècles, une petite et recluse confrérie de rôdeuses reçut le don d'un simulacre de cette plume originelle et devinrent les dames des cygnes. Elles gardèrent leur allégeance â leur divinités respectives, mais vénèrent aussi Fionnghuala. La déesse elle-même est petite pour une humaine, pas beaucoup plus grande que les autres dieux sylvains, et est dévouée â leur amitié et â sa propre confrérie.

Comment jouer son rôle : L'avatar de Fionnghuala se déplace dans les plans. grâce â la magie de Titania. L'avatar assiste aux rencontres des confréries des dames des cygnes. et est prompte, peut-être trop prompte, â défendre les royaumes féeriques de toute attaque, et dirige les dames des cygnes et les autres rôdeurs dans ce but. Elle aime et protège le peuple féerique. et si un être tue sciemment un être féerique non mauvais en sa présence, elle le tuera. Sous sa forme de cygne géant, elle vole souvent aux frontières des terres féeriques cherchant ceux qui intentent de mauvaises actions, et de cette manière et au travers de ses confréries elle fournit souvent des avertissements de menaces potentielles aux dieux et au peuple féerique.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe quel bon (dames des cygnes vénèrent) ; ZdC dames des cygnes, communications, confréries; SY plume blanche.

Avatar de Fionnghuala (rôdeur 1 3, druide 9)

L'avatar est une petite humaine, très mince, rousse aux yeux verts qui porte des plaques de plumes blanches sur les épaules et le front. Elle porte une armure d'étoffe. Son avatar peut aussi prendre la forme d'un cygne géant.

For 15	Dex 18	Con 16
Int 18	Sag 16	Cha 18
VD 1 5 v 48	T M (1 50)	RM 30%
CA -1	DV 12	PV96
#AT2	TAC09	Dg 1 d8+4 (épée longue)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar ne peut être surpris, et aucun volatile naturel ne l'attaquera. Elle est immunisée â la paralysie et la pétrification. Elle peut créer un vent des murmures â volonté et persuader tout petit animal de lui servir de messager. Trois fois par jour, elle peut métamorphoser autrui (en cygne). Elle porte une épée longue +4 qui peut lancer guérison sur elle l/jour, un arc long +2 avec un carquois de 20 flèches légères + 1.

Nathair Sgiathach (dieu intermédiaire)

Nathair Sgiathach est un des rejetons d'Io, mais il ne se préoccupe pas des affaires des autres dragons. Il a trouvé une demeure près des divinités sylvaines chaotiques dans les délicieux bois sylvains. Là, il assouvit sa curiosité, son amour du jeu, et son amour des blagues avec le peuple féerique. Le dieu en lui-même est â la fois pompeux et autodérisoire et apprécie une farce ou une blague â ses dépens (bien qu'il soit prompt â répliquer par une farce ou un bon mot de son cru). Malgré cette légèreté, le dieu des dragons fées aime le peuple féerique, et ses puissantes capacités magiques sont une grande ressource que Titania et les autres sont prompt à reconnaître.

Comment jouer son rôle : Les avatars de Nathair Sgiathach visitent fréquemment les régions sylvaines où ils recherchent une chance de s'amuser (gentiment) aux dépens d'autres créatures. Des tours enfantins -- tels qu'une illusion qui fait briller en rouge le derrière d'un type et qui émet en même temps une chanson populaire (un effet de force fantasmagorique assez simple) amusent fortement l'avatar. Les avatars de Nathair défendront toutefois les membres du peuple sylvain en danger, bien qu'il préfère faire fuir les attaquants potentiels en les rendant ridicules plutôt que de les tuer. Enfin, l'avatar a un réel faible pour la tarte aux pommes, mais la tarte doit avoir du miel et des raisins secs pour vraiment l'impressionner

Caractéristiques : AL cb . , ALF nb, cb, en (pseudodragons, dragons fériques, esprit follets, pixies, grigs) ; ZdC tours, blagues ; SY sourire.

Avatar de Nathair Sgiathach (illusionniste 19, prêtre 1 7)

L'avatar est un petit dragon au corps épais avec une queue préhensile, des ailes de papillon en tulle, et un immense sourire (autant que possible pour un être de 60 cm). Ses sorts de prêtre viennent des Sphères suivantes : Générale, Animale, Chaos, Charme, Élémentaire, Végétale et Climat.

For 10	Dex 19	Con 10
Int I8	Sag12	Cha 18
VD6v 36	T P (60)	RM 15%
CA -2(- 6)	DV 10	PV 80
#AT 1	TAC0 11	Dg 1 d4 (morsure)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est immunisé â la paralysie, pétrification, toutes forces élémentaires, enchantement/charme, et illusion/fantasme, armes d'enchantement inférieur â +3, et tous sorts de niveau inférieur â 5 Il est toujours sous invisibilité améliorée, même lors de combat ou de lancement de sorts. Le souffle du dragon (utilisable 1 2/jour) est un cube de6m de gaz euphorisant ; il faut réussir un jet de sauvegarde/souffle â 6 ou être joyeusement incapable de toute action offensive ; et préférer se promener un peu ou aller sentir et cueillir des marguerites ou toutes autres fleurs disponibles. L'avatar peut métamorphoser tout objet (inanimé) 6/jour et il aime â transformer des armes en ours en peluches et ainsi de suite.

Skerrit (dieu mineur)

Les centaures sylvains ont leurs propres pays et demeures, et ne vivent pas dans les mêmes terres sylvaines profondes que les petits membres du peuple féerique. Toutefois. de nombreuses créatures qui sont assez sages pour éviter les terres sylvaines profondes évitent aussi les bois les entourant car ils fournissent des terres accueillantes aux paisibles centaures. Skerrit travaille avec les dieux sylvains comme protecteur et gardien des frontières des territoire sylvains. et en retour ils aident son peuple â défendre leurs demeures avec leur magie et avec des cadeaux féeriques quand c'est nécessaire. Skerrit est un dieu gentil et plein de pitié, mais c'est aussi un fin chasseur et protecteur, talentueux et fort.

Comment jouer son rôle : Skerrit peut envoyer un avatar à une bande de centaures menacée par des serviteurs d'une divinité mauvaise. Ses avatars peuvent servir d'espions aux frontières des forêts, évitant les confrontations et avertissant les centaures et fées de dangers et menaces approchant. Il peut confier des présages â ses prêtres sous forme de comportement inhabituel d'animaux durant les simulacres de chasse qu'ils font.

Caractéristiques : AL n (cb) ; ALF n (cb) (centaures) ; ZdC communauté, équilibre naturel ; SY chêne poussant d'un gland.

Avatar de Skerrit (guerrier 1 3, druide 12)

L'avatar est un puissant centaure mâle aux cheveux noisette avec une veste en cotte de mailles qui change de couleur au goût de Skerrit. Il utilise des sorts des Sphères druidiques standard, plus Soleil.

For 19	Dex 16	Con 17
Int 16	Sag 16	Cha 17
VD 21	T G (360 long)	RM 30%
CA -2	DV 14	PV 112
#AT2	TAC0 7	Dg 2d8+3 (javelot) +7

Attaques/défenses spéciales : L'avatar peut se métamorphoser à volonté en toute créature naturelle de la forêt. Pour 1 tour le centaure peut galoper au triple du taux normal, mais doit se reposer pendant les 2 tours qui suivront. Il porte un javelot +3â pointe d'or et un arc long +3 avec un carquois de 24 flèches + 1.

Devoirs du clergé

Les prêtres et chamans de Skerrit sont chefs de leurs bandes et se passent leurs talents de père en fils (ou plus rarement, fille). Les prêtres protègent des bandes qui chassent des monstres ou ennemis dangereux, déterminent le chemin et les demeures des bandes, et officient aux danses et simulacres de chasse qui honorent Skerrit.

Obligations et pouvoirs : CR Sag 1 2 ; AL n (cb) ; AP toutes (javelot principalement) ; RA cuir ou maille ; SI comme druide plus Protection, soleil ; PC 1) identifier plantes, animaux naturels et eau pure comme druide, compétence Premiers Soins 7) mur d'épines ; RM non ; LN 7 ; DV d6 ; Chamans oui.

Chamans : CR Std ; AL n (cb) ; LN 3 ; DV d4 ; Autres javelot première arme.

Sqeulaiche (demi-dieu)

Le petit Sqeulaiche est le bouffon de la Cour de Scelle. un farceur et blagueur qui se moque même impudemment de Titania en certaines occasions. Sqeulaiche est le dieu patron des farfadets et est en particulièrement bons termes avec Nathair Sgiathach et Erevan 1leserë des elfes. Toutefois, Sqeulaiche n'est pas toujours un bouffon aimant s'amuser. Il a un réel amour du petit peuple et ne permettra pas qu'ils soient maltraités par des personnes plus puissantes. Il n'est pas stupide non plus, comme le disent certains sages "c'est un fou, pas un idiot". Son attrait pour ce qui brille et le bon vin sont toutefois définitivement des points faibles.

Comment jouer son rôle : L'avatar du dieu, qui peut traverser les plans grâce à l'aide magique de Titania, cherche toujours une opportunité de jouer un tour, de s'amuser, de se moquer de créatures loyales, de tordre le nez des méchants et de les envoyer promener, de trouver de l'or et du vin fort. Il est très, très chaotique et joueur, et son comportement, bien que bénin est imprévisible.

Caractéristiques : AL en (cb) ; ALF n (farfadets) ; ZdC tours, illusions; SY feuille de trèfle, chapeau rouge pointu.

Avatar de Sqeulaiche (illusionniste 1 3. barde 10)

L'avatar apparaît comme un séduisant farfadet mâle dans une belle cape de soie avec un chapeau rouge pointu. Il n'utilise que des sorts d'illusion/fantasme.

For 10	Dex 18	Con 14
Int 18	Sag 16	Cha 18
VD 18	T P (60)	RM 35%
CA -2(6)	TAC0 11	Dg 1 d3+2 (dague)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar est toujours en état d'invisibilité améliorée â moins qu'il ne choisisse de se révéler. Il est immunisé â tous les sorts d'enchantement/charme et illusion/fantasme. Il peut â volonté métamorphoser tout objet (inanimé), lancer forme fantasmatique améliorée ou ventriloquie. Deux fois par jour chaque, il peut utiliser chaos, discussion oiseuse de Léomund et rire hideux et incontrôlable de Tasha. Il porte une minuscule dague +2. L'avatar a 30% de chances d'être accompagné par6+d 1 2 farfadets qui se cachent généralement dans le feuillage environnant. L'avatar a deux faiblesses : l'or et le vin. Si on lui offre de l , or pour plus de 1 .000 po, l'avatar doit faire un jet de Sagesse â -4 ou offrir des services ou informations â ceux qui lui proposent l'or (modificateur additionnel de 1 par 1 .000 po, avec un max. de -8 â 5.000+ po). De même si on lui offre du bon vin. il doit faire un jet de Constitution â -2 ou s'enivrer et donner les informations ou valeurs désirées (modificateur additionnel de -1 par verre/gobelet après le premier, avec un maximum de -6 pour 5+ verres). Le MD doit déterminer les informations que l'avatar donne, et garder â l'esprit que si un avatar saoul est plus indiscret, il est aussi infiniment plus bavard .

Verenestra (déesse mineure)

Verenestra est la déesse des dryades, nymphes et sylphes. Légère et vaniteuse, cette belle déesse a toutefois la sagesse de savoir que la sécurité de ses adorateurs femelles ne fait qu'un avec celle du peuple féerique et de son royaume, et est absolument loyale â la Cour de Seelie malgré sa nature par ailleurs inconstante. Verenestra a son propre boudoir â la Cour de Scelle, resplendissant avec des bouleaux d'argent, des mélèzes et des peupliers avec une bordure de saules ; les arbres sont décorés de filigranes de vif-argent et de joyaux avec â l'intérieur de nombreux miroirs où la déesse pratique son art du narcissisme. Elle est jalouse et évite snobement le contact avec d'autres déesses de la beauté. de l'amour ou de la romance.

Comment jouer son rôle : Verenestra envoie rarement des avatars sur le Plan Primaire ; elle peut le faire pour enlever un mâle exceptionnellement charismatique et jouer avec l'affection de la pauvre créature, le récompensant de quelque objet magique mineur. Autre ment, son avatar n'accompagnera ceux des autres dieux sylvains que lorsqu'un problème commun est particulièrement important.

Caractéristiques : AL n (cb) ; ALF n (nb) (dryades, nymphes, sylphes); ZdC fées femelles, charme. beauté ; SY miroir d'argent aux côtés ornés de filigranes.

Avatar de Verenestra (mage 10, druide 10)

L'avatar de Verenestra est une mince femelle réservée (sylphe, dryade ou nymphe comme elle choisit) immatériellement parfaite et belle. L'avatar est toujours nu-pieds, et ne porte généralement qu'un ou deux ornements de la taille d'un mouchoir spécialement conçus pour ne pas cacher ses charmes féminins. Elle utilise des sorts de mage d'Enchantement/Charme, Élémentaire (toutes sauf feu) et Illusion/ Fantasme.

For 13	Dex 18	Con 16
Int 1 7	Sag16	Cha24
VD 12 v 72 n 12	T M (1 38)	RM 55%
CA -3	DV 13	PV104
#AT 1	TAC0 7	Dg 1 d3+3 (dague)

Attaques/défenses spéciales : L'avatar a les attaques/défenses spéciales du type de fée dont elle prend la forme (changement instantané). Elle ne vole que sous forme de sylphe, mais nage sous toute autre forme. Elle est immunisée â tous les sorts d'enchantement/ charme et illusion/fantasme, ainsi qu'aux armes non magiques. Elle a charme-personne â volonté (jet de sauvegarde â 10 pour les mâles), et tout mâle lui infligeant des dégâts reçoit en plus des dégâts égaux â la moitié de ceux qu'il inflige. D'un signe de la main, en plus de ses autres actions, elle peut pacifier jusqu'à 40 DV de créatures dans un arc de 60° (incapables de participer au combat autrement qu'en se défendant) durant 1 d4+4 rounds. À volonté, elle utilise les effets suivants : émotion (calme), transformation de masse, passe plantes. Trois fois par jour, elle utilise les effets suivants : chêne animé, charme de masse, répulsion du bois, mur d'épines Elle a une dague +3du plus pur argent, incrustée de pierres de lune.

La Reine de l'Air et des Ténèbres (dieu intermédiaire)

La misérable Reine de l'Air et des Ténèbres hante la Cour de Unseelie dans le Pandémonium comme une présence magique indéfinie, invisible mais définitivement maligne. De son horrible trône, elle mène ses esclaves elfes maléfiques et fées d'un claquement de doigts, ainsi que les stupides non morts qui accomplissent les tâches avilissantes (et que les fées maléfique qu'elle tourmente peuvent â leur tour tourmenter), ainsi qu'aux chiens d'enfer et de yeth qui sont â ses pieds. La Reine n'est en fait qu'une enveloppe d'être, totalement corrompue par le diamant noir â dix faces, un artefact d'une vaste puissance magique et d'un mal ineffable. La Reine ne traite pas avec d'autres divinités maléfiques et les ignore simplement. Damnée au-delà de tout espoir â sa propre mort, la Reine â l'âme morte est poussée â détruire tout ce qu'elle a été, â pousser la Cour de Scelle et les territoires sylvains dans les ténèbres et la destruction, ne laissant que les coquilles de leurs corps. Qui ou quoi a créé le diamant noir est inconnu, mais certains mythes susurrent qu'il provient du Dieu Noir des ténèbres et que son retour pourrait dépendre des actes de la Reine.

Comment jouer son rôle : L'avatar de la Reine rôde sur le Plan Primaire, dans des bois sombres et dévastés, cherchant â étendre son influence parmi les maléfiques fées et elfes, tourner le peuple féerique vers le mal, et faire de rapides expéditions dévastatrices dans les forêts sylvaines, pour mettre leurs défenses â l'épreuve. Elle est patiente, froide, calculatrice et ne risquera pas d'exposer ne fut ce qu'une facette de son diamant noir. L'avatar de la Reine est une chose froide, sans émotions et absolument maléfique, sa haine se délectant de tourner le bien vers le mal, ou de drainer la volonté propre des êtres et leur autonomie, tout comme La Reine a perdu les siens.

Chaque avatar porte une facette avec lui pour augmenter ses pouvoirs, mais la cachera précautionneusement dans un endroit hors de son "corps". Comme noté ci dessous, l'avatar n'a pas de forme physique réelle â moins de 1 ,5 km de la facette, et ne peut être perçu que comme une image de l'esprit, magiquement, ou senti intuitivement
(ex. détection du mal)

Caractéristiques : Al cm ; ALF n'importe quel maléfique (fées, elfes); ZdC magie (surtout illusions), ténèbres, meurtre ; SY diamant noir.

L'avatar de la Reine (illusionniste 19)

La Reine n'a pas de corps corporel, mais si elle est perçue magiquement, elle apparaît comme une fée d'une terrible et froide beauté, avec une peau d'une blancheur osseuse, des traits anguleux, des yeux avec une cornée noire et une rétine rouge, et une crinière noire L'avatar a 50% de chances d'être accompagné de 1 d4+ 1 chiens de Yeth (Bestiaire Monstrueux, appendice de GREYHAWK)

For 14	Dex 17	Con 15
Int 20	Sag 18	Cha 20
VD 24 v 60	T P (108)	RM 70%
CA -3(-7)	DV 15	PV 120
#AT0(2)	TAC0 5	Dg ld3+3 x 2 (dagues)

Attaques/défenses spéciales, pas de corps physique : Si l'avatar est â moins de 1 ,5 km d'une facette de diamant noir, il n'a pas de corps physique. Toutes les armes le traversent sans lui causer de mal. Les sorts ayant un effet primaire sur le corps -- y compris tous les sorts au toucher, métamorphose et paralysie, sorts inhibant le mouvement comme enchevêtrement ou lenteur, sorts emprisonnant le corps (comme ensevelissement) et bien d'autres (le MD décidera suivant les cas) ne l'affectent simplement pas Sa forme peut être détectée par un sort tel que détection de l'invisible ou vision véritable, ce qui permet de cibler des attaques magiques sur elle . des sorts d'évocation comme projectile magique ou boule de feu auront par exemple des effets normaux. Certaines capacités et sorts peuvent permettre de sentir approximativement l'avatar s'il ne peut être perçu autrement : connaissance des alignements, ESP et le sort/pouvoir de paladin de détection du mal en sont de bons exemples. Dans de tels cas, la créature qui sent fait un jet de Sagesse pour être capable de centrer ses sorts de telle manière â ce que l'avatar soit affecté. Le jet de Sagesse est modifié de 1 par 1 ,5 m de rayon en moins de 6 m Un sort avec une aire d'effet de 1 ,5 m aurait un malus de 3 pour affecter l'avatar, alors qu'un sort avec une aire de 9 m aurait un bonus de +2 au jet de Sagesse. Les sorts sans aires circulaires/sphériques sont considérés par leur plus petite dimension (un mur de feu de 24 m par 0,6 n'aurait donc pas de modificateur). L'avatar de la Reine peut être forcé â devenir corporel si la facette de diamant noir est trouvée et détruite, ce qui ne peut se faire que par un sort de main broyante de Bigby, désintégration, dissipation du mal, disjonction de Mordenkainen, fracassement, transmutation de roc en boue (ou l'utilisation d'un puissant artefact si le MD le permet).

Attaques/défenses spéciales, autres : L'avatar utilise tous les sorts élémentaires (air) comme un mage 19, en plus de ses capacités d'illusionniste. Elle utilise les sorts suivants â volonté comme un mage 19 : cécité, ténèbres continuelles, ténèbres et ténèbres5m. Une fois par jour, elle crée un rideau de ténèbres (comme par une baguette de conjuration). L'avatar ne peut être aveuglé et voit dans les ténèbres magiques. Elle est immunisée â tous les sorts d'enchantement/charme et illusion/fantasme.

S'il est à moins de 1 ,5 km d'une facette de diamant noir, l'avatar peut utiliser les effets suivants 1 /jour chaque : sort de mort, doigt de mort, conjuration d'ombres ; gagne + 10% â sa résistance â la magie et contrôle les morts vivants â volonté. Elle commande aussi les chiens d'enfer et de Yeth â volonté Une fois par jour, elle peut créer de l'eau et de la nourriture grâce au pouvoir de la facette, mais la nourriture est garnie d'une substance terrible, douce, qui fait que toute créature en consommant volontairement en voudra désespérément plus (faire un jet de Constitution â -3 ou engloutir une autre dose). Chaque portion de nourriture ou de boisson subséquente ajoute un malus de 1 au jet de Constitution. Un jet réussi signifie que la créature est rassasiée pour 1 d4 heures ; un échec signifie qu'elle est dominée (comme le sort de mage de niveau 5) par la Reine, et désespère d'en recevoir plus, risquant absolument tout pour cela.

Appendice 1 : Les avatars dans le jeu

Cette section donne des conseils supplémentaires sur le développe ment des avatars dans le jeu, spécialement en campagne. L'introduction â ce livre, et les descriptions individuelles des divinités, donnent d'abondantes informations sur les tactiques, buts individuels, caractéristiques, motivations et autres des avatars. Ce bref appendice livre quelques suggestions â la pondération des MD (suggestion : ce mot veut dire que vous êtes LIBRE d'en faire ce que bon vous semble !).

La demeure de l'avatar : Un avatar peut très bien avoir un antre ou une maison sur le Plan Primaire. Kanchelsis le dieu vampire peut très bien avoir un avatar dans une maison vampire noble ; Stronmaus des géants, un château dans les nuages ; Hanali Celanil des elfes un bassin et une clairière magiques cachées. De tels endroits fournissent un excellent prétexte d'aventure. Ils seront magiquement protégés, en accord avec la nature de l'avatar : un avatar d'un dieu illusionniste protégera son antre par des illusions (terrain hallucinatoire, vacuité, etc), de nombreuses illusions programmées et de nombreux sorts de ce type dans son antre, alors qu'un avatar voleur aura préparé de nombreux pièges (avec des malus conséquents â la recherche de pièges pour ceux qui s'aventureront â l'intérieur). L'avatar peut aussi utiliser des objets magiques (autres que ceux qu'il porte) pour améliorer ces effets. Ces objets ne doivent pas être standard (après tout, ils proviennent d'un dieu) ; imaginez une simple boule de bronze semblant inoffensive qui irradie garde et défense ou un bouclier qui anime les corps comme des golems de chair, par exemple. Des protections contre les incursions magiques, la téléportation, et autres sont probables. Le contenu d'une telle demeure peut être inestimable ou ne rien valoir -- une divinité assoiffée de trésors comme Abbathor pourrait y avoir une véritable fortune L'avatar peut ou non y être quand les aventuriers trouvent la demeure (ou apparaître quand ils sont en train de l'explorer), mais il peut avoir de nombreux serviteurs, inanimés ou autres, â l'intérieur. De tels endroits permettent des aventures très épiques.

Pénétrer par effraction et dérober l'antre d'un avatar n'est pas le seul type possible d'aventure. Les personnages pourraient avoir â empêcher d'autres créatures de le faire, le protéger contre les serviteurs d'une divinité adverse, un Tanar'ri, un mage dément ou un autre adversaire aussi redoutable. Notez que les défenses magiques de la maison feront la différence entre les Pj et les intrus dans la plupart des cas, bien sûr, et les PJ auront l'occasion de confronter une multitude d'adversaire avant de se voir récompensés par l'avatar pour avoir protégé sa maison.

Patrons avatars : Un avatar peut devenir patron d'un groupe d'aventuriers, probablement sans même qu'ils soient au courant Par exemple, deux avatars de divinités opposées rôdent sur le Plan Primaire, essayant chacun de contrer l'autre. Dans de nombreux cas, ils préfèrent résoudre leurs conflits par des intermédiaires plutôt que par conflit direct (spécialement si la divinité a besoin de longtemps pour reformer un avatar). Les aventuriers pourraient être trompés et amenés â servir un avatar opposé â un autre, peut être par des serviteurs proches de l'avatar. Si les aventuriers excellent, ils pourraient recevoir un objet ou bienfait magique (la levée d'une puissante malédiction, une maladie soignée, un don de longévité de Labelas Enoreth, etc., comme il convient â leurs besoins et selon l'aire de contrôle de l'avatar).

Un avatar peut commissionner les Pj pour faire une variété de tâches ennuyant ses ennemis et aidant ses buts propres : retrouver une icône religieuse, démolir quelque chose de sacré pour l'ennemi, ou simple ment cartographier un terrain inconnu (pour un dieu du voyage, de l'exploration et ainsi de suite). Après tout, les avatars ont beaucoup â faire et surtout si la divinité n'aime pas être trop active sur le et/ou n'a pas de clergé puissant ou nombreux, il est tout â fait plausible que des Pj se voient confier une aventure par un avatar. L'avatar peut avoir d'autres motifs, comme de ne pas risquer ses propres prêtres, vouloir amener les Pj â un alignement/croyance/buts compatible avec les siens, et ainsi de suite.

Un avantage de ce thème dans une campagne est qu'en plus de la longévité de l'association entre les Pj et l'avatar, elle ne doit pas nécessairement commencer â haut niveau En observant les caractéristiques de l'avatar, vous verrez que c'est un dur , mais ne voyez pas que le côté bataille et combat, avec des sorts puissants qui volent dans tous les sens. Les avatars ont de nombreux buts et ne peuvent être partout en même temps ; même d'humbles aventuriers de niveau 1 ou 2 peuvent les aider.

Acolytes des avatars : Il n'est pas impossible, surtout pour des avatars chaotiques (spécialement voleurs) qu'un joueur solo accompagne un avatar pour quelque ballade ou action discrète (ex. avec Brandobaris le dieu voleur des petite gens ou une figure similaire) Il n'y a pas de raison pour que le Pj doive savoir qu'il s'agit d'un avatar â moins que l'avatar ne choisisse de le lui révéler, ce qui devrait s'accompagner d'une tromperie conséquente ou d'une farce appropriée. Ceci permet l'option de jeu solo, et en particulier, elle permet à des personnages (et joueurs !) chaotiques la chance de laisser tomber un peu de leur pression chaotique hors du groupe, ce qui aide parfois â la cohésion.

Sauvetage d'avatar : Si un avatar est vaincu par un ennemi, c'est un ennemi réellement balaise. Et peut être qu'il ne veut pas vraiment détruire l'avatar. Il préfère peut-être utiliser la magie pour l'emprisonner et empêcher qu'il ne traverse les plans, le garder pour une rançon (ou pour des expériences magiques, un sacrifice â une divinité maléfique, ou pire) .Il est clair que les prêtres de la divinité concernée feront de leur mieux pour sauver un tel avatar Mais si le dieu n'est pas puissant, a peu d'avatar et un clergé restreint, ceci peut être difficile. Ce peut être un excellent job pour nos PJ. Ils auront besoin d'être puissants: ils vont s'occuper d'une puissance qui a vaincu un avatar !

Une variation spéciale et très étrange de ceci est le thème de l'avatar démembré ou dissolu ; dont la forme physique a été altérée ou transformée, voire détruite, d'une manière nécessitant une reformation ou une transmutation magique. La tête de l'avatar peut avoir été tranchée et placée en un endroit, son corps dans un autre, et son esprit piégé dans un objet magique transportable et le tout doit être réuni pour que l'avatar soit de nouveau entier L'être spirituel magique de l'avatar peut avoir été dissout dans un bassin, ou un lac de boue ou de lave, ou parmi les arbres d'une forêt ; de tels endroits seraient extraordinairement magiques, voire même semi-intelligents, capables d'utiliser les sorts et pouvoirs décrits pour l'avatar. Comment les PJ reformeraient ils l'avatar après une telle transformation ?

Avatars et objets magiques : Même si les Pj se débrouillent pour garder un objet magique d'un avatar, un autre avatar, ou un de ses serviteurs, peut venir le réclamer comme indiqué. Mais si les PJ capturent un objet â un ennemi l'ayant lui même volé â un avatar ? C' est de la seconde main, mais une divinité capricieuse pourrait encore leur en vouloir. Une fois encore, les Pj pourraient trouver un avatar mort totalement dépouillé â l'exception d'un anneau, ou d'un objet petit et caché q u' on a oublié, et se l'approprier. La divinité peut considérer ceci comme du pillage de tombe et en prendre offense (ça serait assez chouette s'ils rencontraient ensuite sur leur chemin ce qui a vaincu l'avatar et s'ils le tuaient ; le dieu en serait il apaisé ?).

Une autre possibilité est que l'avatar ait sur son corps des composantes très utiles â la fabrication d'objets magiques (voir GdM, Chapitre 1 0). Les tendons de l'avatar pourraient servir â faire une potion de force de géant si l'avatar est plus fort qu'un géant Ceci est fort évident, mais pensez â la langue ou aux cordes vocales de Daragor (le dieu loup garou qui hurle pour créer un effet de terreur) pour faire de l'encre permettant â un mage d'écrire une poignée de sorts de terreur Et il n'y a pas que le corps de l'avatar qui soit utilisable ; imaginez par exemple les objets que l'on pourrait concevoir avec un peu de la terre du cercueil de Kanchelsis le dieu vampire.. Le MD n'a qu'à considérer les pouvoirs et capacités de l'avatar et prévoir des objets et modes de fabrication appropriés.

Enfin, si les Pj prennent ou font un objet magique de ou â partir d'un avatar il peut avoir des effets imprévus (au choix de MD). Ce livre donne un ou deux exemples, tels que les potions extra-soins provenant des larmes de Lion de Mer, qui provoquent la dépression, mais de nombreux autres effets sont envisageables et ne doivent pas être immédiatement évidents, ou agir de suite. Devenir capable de métamorphoser une créature de la même race que l'avatar, obtenir une résistance â la magie égale â une fraction de celle de l'avatar, obtenir un des talents spéciaux de l'avatar (infravision, télépathie limitée, langue supplémentaire, etc.) ce ne sont que quelques exemples. L'effet ne doit pas nécessairement provenir de l'objet même ; l'être et l'essence de l'avatar peuvent l'avoir imprégné, et affecter magiquement ceux qui utilisent subséquemment l'objet. Connaissance des légendes pourrait révéler un peu de ceci, et si les PJ prennent la peine de faire des recherches, utilisez un effet bénin ; s'ils ne sont pas prudents, ajoutez des effets négatifs.

Trouver l'avatar : Une belle aventure peut utiliser comme appât un besoin réel de la part des PJ de trouver un avatar donné. Ceci peut être dû à une malédiction, maladie, ou affection magique spéciale que seul l'avatar peut soigner, ou parce qu'ils ont besoins d'informations que seul l'avatar connaît, de quelque chose que l'avatar possède (un objet magique spécial, une manière d'atteindre les royaumes sylvains profonds, ou un autre endroit perdu et mystérieux), ou pour des douzaines d'autres raisons. Rechercher l'avatar nécessitera du temps, et permettra de nombreuses aventures et incidents sur le chemin. Imaginez une poursuite de Lion de Mer dans les océans du monde, car seules ses larmes peuvent soigner une maladie dont un des Pj est atteint. Qui sait où il va ? Comment le trouver ? Permettra t'il â un Pj de l'approcher s'il est en période de dépression quand ils arrivent ? Que voudra-t'il en retour pour son aide, spécialement car Lion de Mer ne sait pas quelle est sa propre quête ?

Je traque ! : C'est une ficelle un peu grosse, mais certains avatars sont amoureux de mortels et ont les pouvoirs (charme) de se passer du bon vouloir de ceux-ci. Devenir la mère de la progéniture d'un avatar peut être éminemment difficile. Ces rejetons peuvent être précoces, arrogants, horriblement intelligents et invivables, demandant une attention constante. 1l/Elle peut changer la vie d'un PJ. Le MD doit être prudent avec ce thème, car il peut limiter le contrôle du joueur sur son personnage (note secourable aux joueurs : si ceci vous arrive, prenez une nourrice et des tuteurs). Ceci peut aussi être ressenti par les autres joueurs comme une récompense pour un seul joueur (et rien n'attire plus l'attention des joueurs qu'une intervention divine) N'utilisez pas cette ficelle si vous n'êtes pas certain que vos joueurs y réagiront positivement.

Toutefois, ceci peut s'inscrire dans une campagne complète très étoffée. Peut être l'avatar n'est-il pas capable, ou ne veut il pas faire des actions dont la divinité a besoin. Peut-être veut il contourner une interdiction magique ou les souhaits des autres dieux en utilisant un humain très spécial (c'est-à-dire l'enfant de l'avatar). L'enfant grandit rapidement, sera mature vers 1 0 ans, et annoncera alors qu'il a une quête spéciale et qu'il a besoin d'aide. D'ici là, les PJ auront bien avancé dans leurs carrières, et ce peut être idéal pour les mettre â la préretraite après une dernière aventure épique.

Appendice 2 : Divinités et monde de jeu

Ce court appendice fait référence aux produits AD&D où les MJ trouveront d'autres détails sur les divinités de mondes spécifiques, et faciliteront la tâche de l'intégration de divinités demi humaines. Certaines de ces sources se réfèrent aussi typiquement aux divinités parfois vénérées par des races non humaines, spécialement les demi-humains, que peuvent jouer des personnages.

Toril (FORGOTTEN REALMS)

La boîte de campagne des Royaumes Oubliés a une section, pp. 9- 17 de l'Encyclopédie des Royaumes qui décrit les dieux et religions des Royaumes. Une liste des divinités demi-humaines est donnée pp. 16 - 17. et toutes les divinités de cette liste sont plus complètement décrites dans les Dieux des Monstres. Le livre cartonné l'Aventure dans les Royaumes Oubliés complète les divinités, et donne des détails pour les prêtres spécialisés (qui ne sont pas dans la boîte cartonnée) au chapitre 2 (pp. 1 5 - 41). Toutefois, ce livre ne comprend pas de spécifications pour les prêtres non humains et donne une courte note (p. 37) expliquant que l'existence de prêtres non humains est
incertaine, bien que ceci puisse changer après la guerre entre les dieux. Les Dieux des Monstres permettra au MD de mettre de tels prêtres en jeu. complets.

Le ROR2. le Monde des Elfes Noirs détaille les drows et le Grand Ancien Élémentaire. Une déesse mineure des renégats drows y est décrite. et une des divinités drows du présent ouvrage n'y apparaît pas. Les descriptions de Lolth et Vhaeraun sont plus détaillées dans cet ouvrage spécifique aux drows et donne plus de détails sur leurs pratiques religieuses. Toutefois, les avatars sont une fois encore un peu surpuissants et le MD peut songer â utiliser ceux-ci â la place. Le Grand Ancien Élémentaire apparaît sous une forme différente sur Toril concordément au ROR2, et le MD peut utiliser soit ces caractéristiques, soit celles du présent ouvrage.

L'accessoire ROR1, Draconomicon liste les divinités draconiques des Royaumes. Certaines sont spécifiques aux Royaumes, alors que d'autres peuvent être vues comme des aspects de divinités du présent ouvrage (p.e. Asgorath et Zorquan peuvent être des aspects de Io, Null de Chronepsis, etc.).

Athas (DARK SUN)

Ce monde n'a pas de divinités ! Les clercs des forces élémentaires et les archontes (une classe de Pj unique â ce monde) tirent leurs pouvoirs des rois-sorciers. alors que les druides tirent les leurs de l'équilibre entre les éléments. Comme Athas est encore un monde de jeu jeune, plus de détails sur l'étrange exclusion d'Athas des affaires divines seront donnés dans les produits â venir.

Pour la plupart, ces produits de jeu ne comprennent pas de références extensives â des divinités non humaines, et aucune n'est spécifique quant aux prêtres de ces divinités. Ceci rend l'intégration des divinités des Dieux des Monstres bien plus facile.